POKÉMON • HARRY POTTER • DIGIMONI • GAME BOY

49 Kč / 69 Sk

KVĚTEN/MÁJ 2002



MAGAZÍN

Harry Potter

Pokémon

DIGITAL DIGIMON MONSTERS

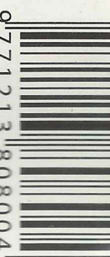
TAJEMNÝ SVĚT DIGIMONŮ

ZAVÍTEJTE DO SVĚTA xgenGo

GBA GOLDEN SUN

GAME BOY ADVANCE

RADY, TIPY, TRIKY



VELKÝ PLAKÁT SKUPINY A-TAK!



GAMECUBE

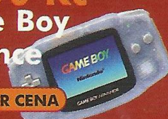




Přijímáme předobjednávky!

v prodeji od 3.5.2002

3 990 Kč
Game Boy Advance
SUPER CENA



NOVINKA!
Pokémon Mini
2 190 Kč



HRA WIPEOUT FUSION DO KONCE KVĚTNA ZDARMA !
Playstation 2
12 990 Kč



Game Boy Color
2 990 Kč



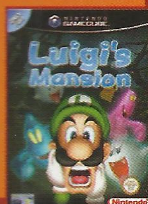
Nintendo 64
1 990 Kč
SLEVA !!!

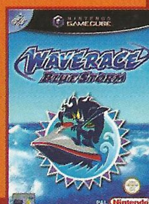


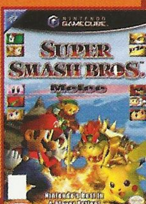
4 990 Kč
PS One

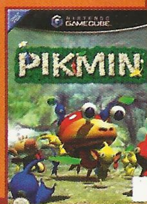


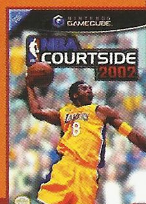
GAMECUBE

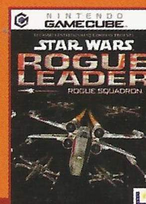

Luigi's Mansion
tel.

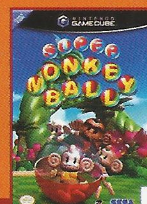

Wave Race: Blue Storm
tel.


Super Smash Melee
tel.


Pikmin
tel.


NBA Courtside 2002
tel.

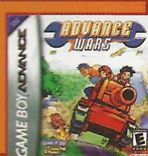

Star Wars Rogue Squadron II
tel.


Super Monkey Ball from Sega
tel.

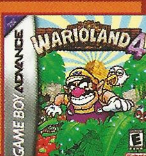

Sonic Adventure 2 Battle
tel.

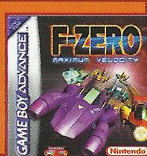

Spiderman
tel.

GAME BOY ADVANCE

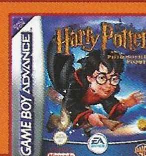

Advance Wars
1 999 Kč

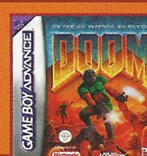

Golden Sun
1 999 Kč


Wario Land 4
1 999 Kč

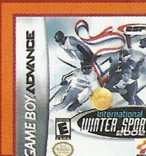

F-Zero: Max. Velocity
1 599 Kč


Kurukuru Kururin
1 599 Kč

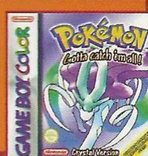

Harry Potter
2 499 Kč

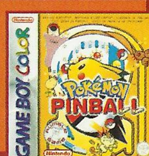

Doom
2 199 Kč

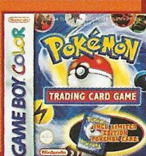

Jurassic Park III – Dino Attack
2 599 Kč


ESPN Inter. Winter Sports
2 599 Kč

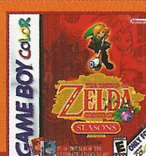
GAME BOY COLOR

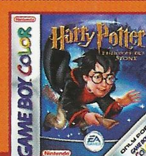

Pokemon Crystal
1 899 Kč


Pokemon Pinball
999 Kč


Pokemon Trading Card Game
999 Kč

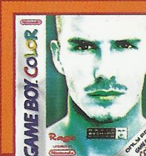

Legend of Zelda: Oracle of Ages
1 999 Kč


Legend of Zelda: Oracle of Seasons
1 999 Kč


Harry Potter
1 999 Kč


Robocop
1 899 Kč

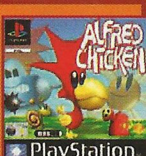

James Bond 007
1 699 Kč


David Beckham Soccer
1 799 Kč

PS one


Harry Potter
1 599 Kč


Worms Armageddon
1 299 Kč


Alfred Chicken
1 499 Kč


Spiderman 2
1 499 Kč

SUPER CENA

Ridge Racer
499 Kč

SUPER CENA

WDL WarJetz
499 Kč

SUPER CENA

VIB Ribbon
666 Kč

SUPER CENA

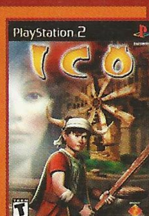
Emperors New Groove
666 Kč

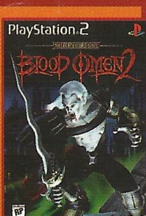
SUPER CENA

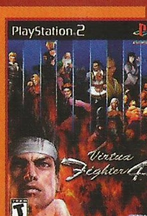
Destruction Derby Raw
666 Kč

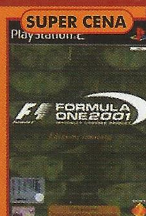
PlayStation.2

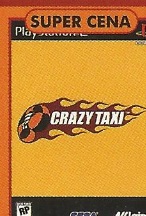

Metal Gear Solid 2
2 199 Kč

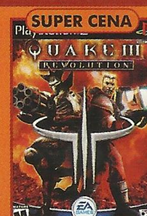

ICO
1 799 Kč


Blood Omen 2
2 199 Kč


Virtua Fighter 4
2 199 Kč

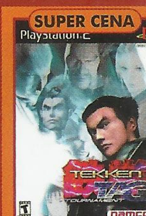
SUPER CENA

Formula One 2001
899 Kč

SUPER CENA

Crazy Taxi
899 Kč

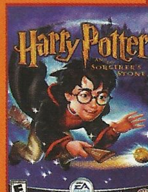
SUPER CENA

Quake 3
899 Kč

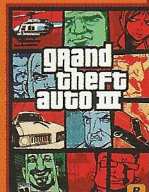
SUPER CENA

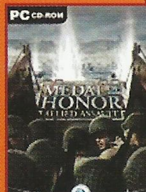
Gran Turismo 3
899 Kč

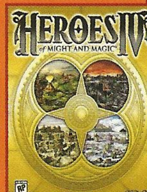
SUPER CENA

Tekken Tag Tournament
899 Kč

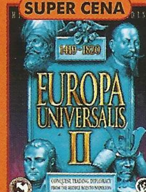
PC CD-ROM

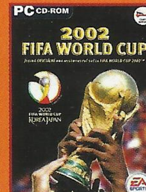

Harry Potter
1 599 Kč

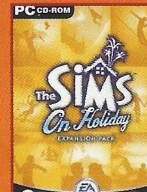

Grand Theft Auto 3
1 599 Kč


Medal of Honor Allied Assault
1 599 Kč

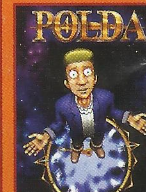

Heroes of Might & Magic IV.
999 Kč

SUPER CENA

Europa Universalis II
799 Kč

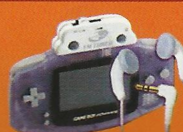

FIFA 2002 World Cup
1 599 Kč


The Sims Vacation
799 Kč


Il2 Sturmovik
999 Kč


Polda 4
599 Kč

PŘÍSLUŠENSTVÍ


FM Tuner pro GBA
799 Kč


UFO Light pro GBA
699 Kč


Magni Light pro GBA
999 Kč


Zoom Light pro GBC
799 Kč

PRODEJNY Q-SHOP:

O.D. Kotva, Nám. Republiky 8, 110 00 Praha 1
Dětský Dům, Na Příkopě 15, 110 00 Praha 1
Zábavní Centrum CČM, Chlumecká 8, 198 00 Praha 9
Olympia Centrum, U dálnice 777, 664 42 Brno-Modřice
Futurum Obchodní Centrum, Vídeňská 100, 619 00 Brno

On-line obchod na www.qshop.cz


Q-shop

Obsah



MAGAZÍN

Ahoj čtenáři,

měsíc utekl jako voda a jsme tady zase s novým číslem Magazínu, abychom vás potěšili a přinesli spousty zajímavých článků o nejrůznějších věcech. Doufám, že se Vám bude líbit. Hned na úvod se musím omluvit za chybičku, která se vloudila do minulého čísla. V deníku Hermiony Grangerové nám tiskařský šotek zaměnil všechna písmenka ť za ž. Naštěstí šlo jen o několik málo písmenek, takže jste to možná ani nezaregistrovali. Než se článek, který redaktor napíše, dostane na stránky časopisu, musí projít několika operacemi. Autor ho napíše v jednom počítačovém programu, grafik jej potom v jiném programu vysází, jiné zařízení z těchto podkladů vysvítí filmy. Z těch se potom vyrobí tzv. montážní deska a nakonec přijde na řadu tiskárna, která časopis vytiskne. To má ale jeden háček. Všechny počítače, které se na tomto procesu podílejí, musí znát a podporovat stejný druh písma - tzv. font. Existuje velikánská spousta písem a ta se ne vždy chovají stejně ve výstupech různých programů. Takže v redakci jsme článek vytiskli bez chyb, ale než dorazil do tiskárny, stalo se, co se stalo.

V televizi se objevil nový seriál - Digimoni - a počet jejich příznivců (usuzujeme z Vašich dopisů) prudce narostl. I tomuto fenoménu se nějaký čas budeme věnovat. Ustálili jsme rubriku Pokémon Trading Card Game, ve které Vám budeme přinášet ceníky karet u nás i ve světě. V každém čísle budeme nabízet nějakou zajímavou reportáž a zůstávají tradiční rubriky "Listárna" a "Dopisy měsíce". Seriál tentokrát na stránkách Magazínu nenajdete, ale určitě se objeví v některém z příštích čísel.

Dalším fenoménem, o kterém píšeme, jsou SMS hry. Všichni z Vás, kteří jsou přihlášeni v síti Eurotel, si mohou zahrát jednu takovou. Vlastně jedinou takovou, protože SMS hra podobného typu u nás a myslím, že ani ve světě, zatím není. Jmenuje se xgenGo a dočtete se o ní na stranách 7 - 9 Jde o velice zajímavou textovku, kterou hrajete prostřednictvím Vašich mobilních telefonů. Myslím, že není daleko doba, kdy budou mobily hrát velkou úlohu i v herním průmyslu a on-line hry po telefonech budou velmi oblíbeným a rozšířeným žánrem. A xgenGo je jakousi vlaštovkou tohoto nastupujícího fenoménu.

Dost bylo úvodníku, vrhněte se do čtení a ať se Vám naše květnové číslo líbí. A nezapomeňte, že květen je lásky čas. Takže spoustu zdaru nejenom při zdolávání Pokémonních odznaků, protipotterovských nástrah a hrozivých digimonster, ale také při "zdolávání" milovaných srdcí.

Vlastimil Marko
šéfredaktor

Magazín
Adresa redakce: Hybernská 20, 110 01 Praha 1
Tel.: 02/ 222 430 70, e-mail: info@pokemag.cz
Předplatné: Send - předplatné, Antala Staška 80, P. O. Box 141, 140 00, Praha 4
Šéfredaktor: Vlastimil Marko (-mar-), marko@qg.cz
Asistentka: Martina Vlková, vlkova@qg.cz
Redaktoři a spolupracovníci: Zdeněk Krajíček (-kra-), Vít Navara (-nav-), Romana Barášková, Jan Lapáček, Ladislav Cubr, Vladimír Žák (-zak-), Jakub Marko
Grafická úprava a sazba: Jan Lapáček, Jitka Stibůrková
Inzertní oddělení: inzerce@qg.cz
Registrace: MK ČR E 13510
Vydává: Quest group a.s.
Tiskne: Helma v. o. s., U Pekařky 7, 180 00, Praha 8
Distribuce: Ústřední distribuce tisku a.s., Transpress s. r. o., Media Print & Kappa Pressegrosso s.r.o., Pressmedia s. r. o.



Z deníku Hermiony Grangerové

(pokračování z minulého čísla)

14. září

Včerejší den byl hodně náročný. A nebezpečný. Malfoy, ten podrazák jeden, nastražil past na Harryho a Rona a já na to málem doplatila také. Vylákal je v noci ven z Nebelvírské věže a poštval na ně školníka Filche. Já se je snažila přemluvit, ale vůbec mě neposlouchali. Nakonec jsme před Filchem utíkali všichni i s Nevillem, který se k nám připletl zcela náhodou. Kdyby nás Filch chytil, hrozilo by nám vyloučení ze školy. To bych snad nepřežila. Ta ostuda! Naštěstí to dobře dopadlo a neprozradil nás dokonce ani Protiva a Filchovi jsme nakonec utekli. Malfoy, ta zmije, byl dnes ráno hodně zklamaný, když zjistil, že nikoho ze školy vylučovat nebudou. S Harrym a Ronem se teď nebavím. Naštvali mě, že tak hazardují se svým zdravím. A také s body pro Nebelvír.

21. září

Pro samé učení nestíhám ani psát do deníčku. Celý týden jsem nenapsala ani řádek. Co se za tu dobu přihodilo? Harry a Ron se se mnou pořád nebaví, vlastně to je obráceně. Já se nebavím s nimi. Je mi jasné, že jim nedá spát ta tajemná místnost, ve které je přivázaná tříhlavá psí obluda a něco hlídá. Určitě se tam znovu chystají. Musím je sledovat. Jinak se nestalo nic zvláštního. Učení přibývá a já se toho musím tolik naučit.

22. září

Poštovní sovy dnes přinesly Harrymu zabalené famfrpálové koště. Byl to Nimbus Dva tisíce a prý mu ho poslala sama profesorka Mc Gonagallová. Prváci sice nesmějí mít košťata, ale Harry dostal výjimku. Sice mu ho přeju, ale jako odměna za to, že přestoupil školní řád, to mi připadá nespravedlivé. Také jsem mu to řekla do očí.

1. listopadu

Už je to dva měsíce, co jsem nastoupila do bradavické školy. Trápí mě, že tady nemám opravdové přátele. Myslela jsem, že si budeme rozumět s Harrym a Ronem, ale už přes měsíc se s nimi nebavím. Vůbec totiž nectí školní předpisy a porušují pravidla, kde se dá. Dneska jsem na hodině kouzelných formulí, kterou máme s profesorem Kratiknotem, musela být ve dvojici s Ronem. Pěkně jsme se na sebe celou hodinu mračili. Ale musím se pochválit. Vlastně jsem byla pochválena i profesorem Kratiknotem za to, že se mi jako jediné povedlo dostat při přemisťování předmětů pokusné peříčko do výšky čtyř stop nad hlavu. Jinak ale byl dnešní den hrozný. Ron o mně prohlásil, že jsem děsná a mě to tak vzalo, že jsem se zavřela na záchodě a probrečela celé odpoledne. Nejdřív jsem ho chtěla proměnit v ropuchu nebo ještě v něco horšího, ale pak jsem to nějak nezvládla a rozbrečela se jako malá holka. A když jsem tam tak na těch záchodcích lítostivě seděla a brečela, objevilo se děsně veliké a páchnoucí stvoření, které mě chtělo zabít. Byl to horský troll, hnusný a zlý obr. Ani sám profesor Brumbál nevěděl, odkud se vzal. Myslím si, že za tím má prsty profesor Snape. Dobře to ale dopadlo. Harry a Ron mi přispěchali na pomoc a trolla porazili. Sice mě s ním nejdříve zamkli na záchodě, ale neudělali to schválně.

2. listopadu

Událost s trollem nás velice sblížila s Harrym a Ronem. Myslím, že jsme se docela spřátelili. Ti dva jako by se úplně změnili. Proti Harrymu jsem sice nikdy nic neměla, ale Ron byl na mě často hodně nepříjemný. Teď je všechno jiné. Učíme se spolu, chodíme spolu za Hagridem a někdy se nechám zlákat jejich bláznivými nápady a podnikáme akce, které jsou až na pokraji školního řádu.

7. listopadu ráno

Mám na tebe, deníku, hrozně málo času, tak je v krátkosti:

Za půl hodiny hraje Harry svůj první zápas ve famfrpálu. Náš Nebelvír hraje proti Zmijozelu. Chudák Harry je tak nervózní, že u snídaně nebyl schopen pozřít ani sousto. Dost psaní, musím ho jít povzbuzovat. Ron s Nevillem mi drží místo v nejvyšší řadě. Ze starého prostěradla jsme udělali velikánský prapor a něj jsme napsali: "Za prezidenta chceme Pottera" a Dean tam namaloval velikého nebelvírského lva. Doufám, že to Harryho povzbudí.

7. listopadu večer

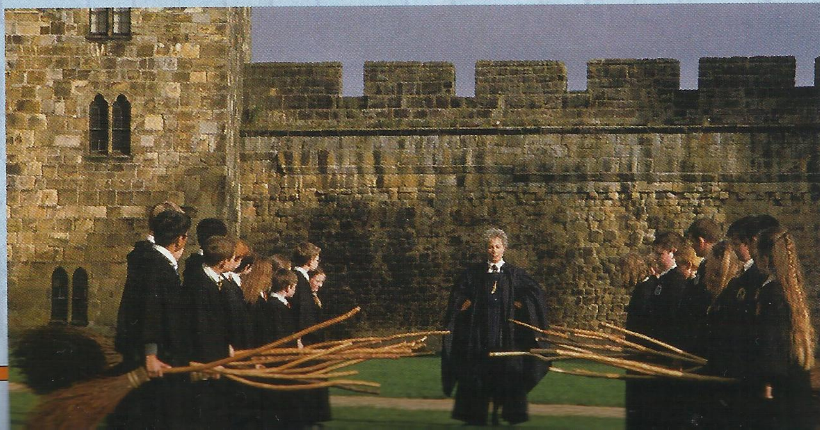
Sto sedmdesát ku šedesáti vyhrál Nebelvír ve famfrpálu proti Zmijozelu. To bylo slávy. Harry chytil zlatonku, vlastně ji málem spolknul, a vyhrál tak Nebelvíru zápas. Zmijozelští hráli hrozně nečistě, ale stejně jim to k vítězství nepomohlo. Co bylo ale ještě horší, někdo očaroval Harryho koště tak, že to ho málem shodilo. Trhalo sebou, zmítalo se, točilo a převracelo a Harry měl chvílemi opravdu namále. Spadnout z té výšky - raději ani nedomýšlím, co by se s ním stalo. A já vím, kdo mu to udělal. Všimla jsem si Snapea, jak mumlá nějaké zaklínadlo a upřeně se dívá na Harryho. Bylo mi to úplně jasné. Podpálila jsem Snapeamu jeho hábit. Vzniklý zmatek způsobil, že kouzlo pominulo a Harryho koště se uklidnilo. Jsem přesvědčená, že za vším stojí Snape. Mrzí mě, že tomu nikdo kromě mě, Harryho a Rona nechce věřit. Dokonce ani Hagrid ne. S Harrym a Ronem jsme si skoro jisti, že se Snape bude snažit ukrást to, co hlídá v Bradavicích ten tříhlavý pes.

8. listopadu

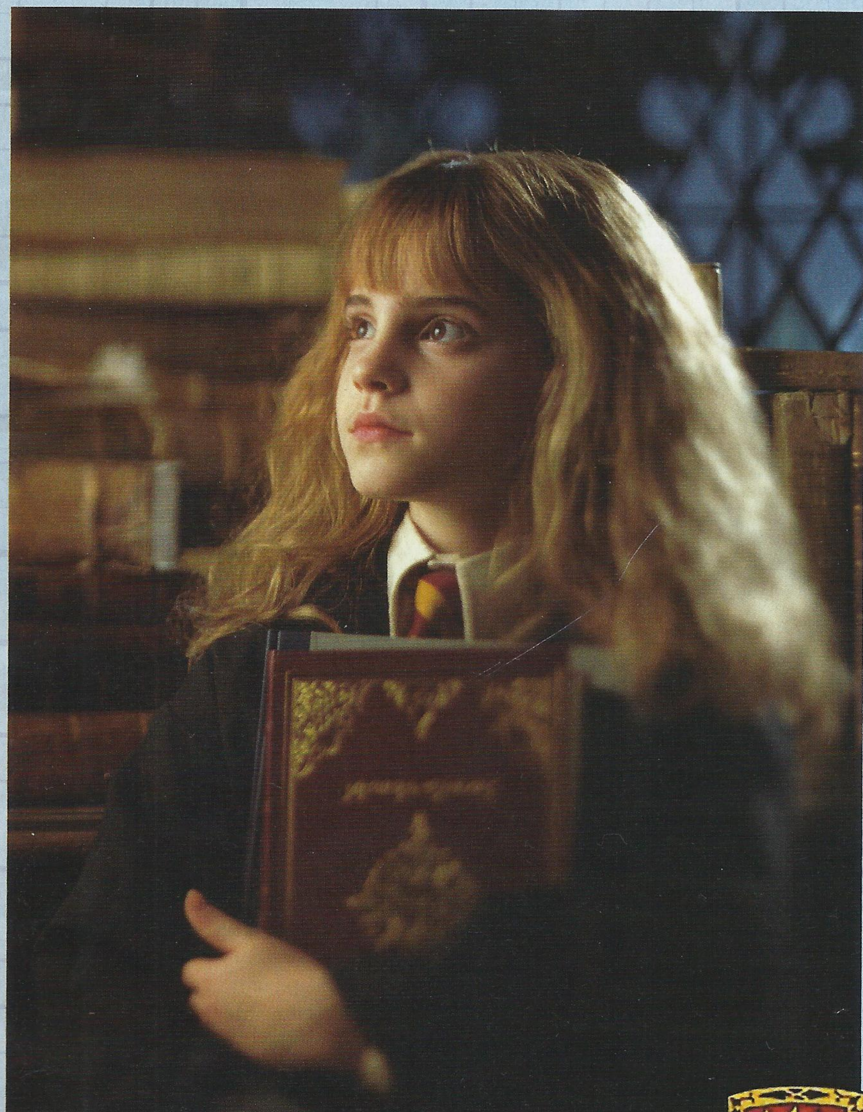
Přemýšlím nad bezohledností a podlostí Snapea. Nenávidím ho jako nikoho jiného. Přece ho musí z Bradavic vyloučit. Nechápu, jak se učitel jeho vlastností, člověk bez svědomí, může na této nejlepší kouzelnické škole na světě udržet. Cožpak je profesor Brumbál slepý? Vždyť včera chtěl Harryho očividně zabít! Co chybělo? A co když se mu to příště povede?

15. listopadu

Euforie z vítězného zápasu pomalu pomi-



nula a na záhadu poblázněného Harryho koštěte si už taky nikdo ani nevzpomene. Já ale pořád myslím na Snapea a tvrdím, že se od něj ještě dočkáme hodně podlostí. V Bradavicích jsem už dva a půl měsíce. Takže už vlastně jen šest let a sedm a půl měsíce a bude ze



mě čarodějka. Jupí, už se nemůžu dočkat!

16. listopadu

Malfoy měl zase hloupé poznámky na můj mudlovský původ. Ale nějak je mi to čím dál tím víc jedno. Ten úlisný had mě už nemůže urazit.

15. prosince

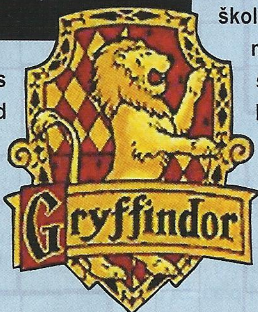
Deníčku můj, celý měsíc jsem tě zanedbávala a nenapsala do tebe ani řádeček. Tak promiň, ale to víš, učení přibývá a když mám chvilku času, tak se snažím být s Harrym a Ronem. Jsme teď opravdoví přátelé na život a na smrt a já lituju prvních dvou měsíců, kdy jsme se na sebe mračili.

16. prosince

V Bradavicích napadl sníh. Hodně sněhu. A také jezero zamrzlo. Na chodbách bradavického hradu je teď chladno jako v lednici. A vůbec nejhorší byla dnes hodina profesora Snapea, kterou míváme ve sklepení. Všem se nám kouřilo od úst, jaká tam byla zima. Dnes mě docela pobavili Fred a George Weasleyovi. Očarovali několik sněhových koulí tak, že ty pak pronásledovaly profesora Quirella, kudy chodil. Taky si za tenhle žertík vysloužili trest. Ale nemyslím, že by jim to nějak příliš vadilo.

18. prosince

Ron dostal od Snapea pět trestných bodů. To kvůli Mafoyovi, který ho vyprovokoval svými nejapnými poznámkami vůči jeho rodině. Ron se na Malfoye vrhnul a chtěl mu vrazit pár facek, když se tam znenadání objevil Snape. Nepomohlo ani to, že se Rona zastal Hagrid.



19. prosince

Dnes jsme se s Harrym a Ronem snažili přesvědčit Hagrida, aby nám prozradil, kdo je to Flamel. Chceme se dozvědět, co to vlastně hlídá jeho Chloupek za poklad. Hagrid se totiž před časem prořekl a prohlásil, že s tímto tajemstvím má něco společného čaroděj jménem Flamel. Ale nechtěl nám k tomu kouzelníkovi nic říct. Prý abychom na to zapomněli a že nám do toho nic není. Ale nám do toho je hodně. Snape se to něco snaží ukrást a my mu v tom musíme zabránit. Prošli jsme stovky knih a nic. Není ve Velkých kouzelnících dvacátého století, není ani ve Význačných kouzelnících a čarodějkách naší doby, dokonce ani v Zásadních objevech magie v současné době.

20. prosince

Sedím ve vlaku a jedu na prázdniny domů. Na jednu stranu se hrozně těším na rodiče, na druhou stranu je mi smutno, že opouštím Harryho a Rona. Oba zůstávají na Vánoce v Bradavicích. Slíbili, že než se vrátím, tak budou sami pátrat po kouzelníkovi jménem Flamel. Profesorka Mc Gonagallová mi dovolila vzít si sebou jednu ze školních sov, abych mohla poslat zprávu svým přátelům do Bradavic.

21. prosince

Už se mi velmi stýskalo po rodičích. Když mě včera přivítali na nádraží, měli jsme všichni slzy v očích. Neviděli jsme se skoro čtyři měsíce. Maminka se sice zděsila sovy, kterou jsem si přivezla sebou, ale brzy jsem ji přesvědčila o tom, jak nenáročný a neškodný je to pták a myslím, že se jí dokonce začala líbit.

22. prosince

Dnes jsem poslala dopis Harrymu a Ronovi. Sice jsem tam nepsala, že mi je po nich smutno, ale je to tak. Nejraději bych trávila Vánoce s nimi doma u našich, abych je všechny měla pohromadě. Možná někdy příště. Taky jsme dnes navštívili moji upovídanou tetu. Nemám ráda ukecané tety.

25. prosince

Vánoce jsou stejně nejkrásnější svátky v roce. Od rodičů a tet jsem dostala hromadu dárků. Tety jsou vesměs mudlovské a nemají ani tušení, že studuju v kouzelnické škole. A tak to byly hlavně různé věci na sebe, jako sukně, halenky a podobně. Rodiče mi koupili hromadu knih. Už se těším, až se do nich pustím (myslím do těch knih). Včera mi přišly dva dopisy. Nejdříve přiletěla sova od Rona a potom i od Harryho. Píšou, že se jim pořád nepodařilo vypátrat, kdo je to Flamel, ale že na tom horečně pracují.

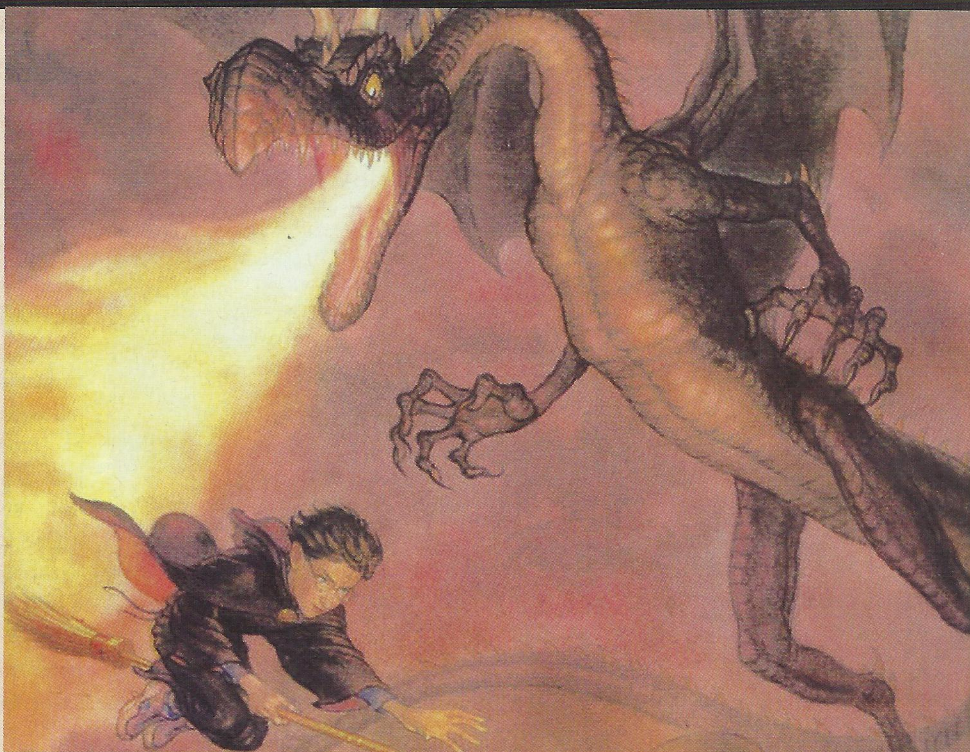
28. prosince

Dnes zase přiletěla sova od Rona a Harryho. Vánoce v Bradavicích prý byly skvělé. Stoly se prohýbaly jídlem a dokonce viděli profesorku McGonagallovou jak se směje. A to se jen tak nevidí. Ron psal, že Harry dostal od někoho neznámého dárek. Podle toho, jak ho v dopise popisoval (nechtěl napsat přímo o co jde), si myslím, že je to neviditelný plášť, který kdysi patřil jeho otci. Paní Weasleyová zásobila všechny Weasleyovic a také Harryho pletenými svetry. Doma s rodiči je mi sice moc hezky, ale už se těším do Bradavic. Kluci dosud o Flamelovi nic nevypátrali a čas běží.

1. ledna

Sedím ve vlaku, který míří do bradavické školy čar a kouzel. Trochu mě bolí hlava, protože jsem včera skoro až do rána poslouchala nudné příběhy mých dvou mudlovských tet. K vlaku mě naštěstí vyprovázeli jen moji rodiče. Nerada jsem se s nimi loučila a už nyní je mi po nich smutno. Teď, když už sedím ve vlaku, se nemůžu dočkat Rona, Harryho, Nevilla a dalších nebelvírských přátel.

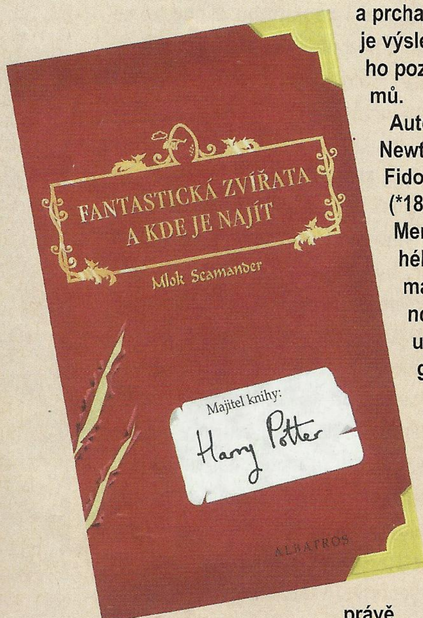
(čerpáno z knihy Harry Potter a Kámen mudrců vydané v nakladatelství Albatros)



Mlok Salamander (J. K. Rowlingová)
Fantastická zvířata a kde je najít
Vydalo nakladatelství Albatros, Praha 2002
Ilustrace - J. K. Rowlingová
Majitel knihy - Harry Potter
Kde knihu můžete koupit - V Krucánkách a kaňourech a v mudlovských knihkupectvích

Kniha, která nesmí chybět v žádné kouzelnické domácnosti

Kniha pojednává o fantastických zvířatech, o jejich chování, o tom, kde se s nimi můžete setkat, a také o vztazích mudlů k nim. Dozvíte se, proč se tato stvoření před mudly schovávají a prchají před nimi. Dílo je výsledkem mnohaletého pozorování a výzkumů.



Autorem knihy je Newton (Mlok) Artemis Fido Scamander (*1897), nositel Merlinova řádu druhého stupně. Jeho matka byla nadšenou chovatelkou ušlechtilých hipogryfů a byla to právě ona, která v mladém Mlokovi vyvolala zájem o bájeslovná zvířata. Mlok Scamander absolvoval Školu čar a kouzel v Bradavicích a poté nastoupil na ministerstvo kouzel do odboru pro dohled nad kouzelnými tvory. Fantastická zvířata si objednal již v roce 1918 jistý Augustus Worme z nakladatelství Obscurus Books. V roce 1927 vyšla první edice, dnes se tento titul dočkal již plných dvaapadesáti vydání.

V jedné z úvodních kapitol se kniha zabývá pojednáním o tom, koho řadíme mezi zvířata a koho mezi osoby. Harry Potter charakterizoval svojí poznámkou na okraji jedné stránky zvířata jako velké chlupaté potvory s moc nohama. Ve skutečnosti je to o dost složitější. Například vlkodlaci tráví většinu času v lidské podobě, ale jednou měsíčně se proměňují v dravá čtyřnohá zvířata. Kentauři se inteligencí plně vyrovnají lidem, ale žijí v izolaci, odmítají se oblékat a dávají přednost životu v divočině. Trollové se vzhledem podobají lidem, ale jsou hloupí a dokáží se naučit maximálně několika slovům. Patří tito tři tvorové mezi zvířata? Kdysi platilo, že to, co má víc jak dvě nohy, jsou zvířata, a všichni ti, co mají dvě nohy, jsou lidé. Potom se ale ukázalo, že toto tvrzení není správné. Samotná existence dvou nohou není zárukou, že se onen tvor bude zajímat o problémy správy kouzelnických záležitostí. Ani schopnost mluvit lidskou řečí nepřisuzuje tvorům zařazení mezi osoby. Podle vyhlášky z roku 1811 platí, že osobou je ten tvor, který má dostatek inteligence, aby rozuměl zákonům kouzelnického společenství a byl schopen se spolupodílet na jejich utváření. A tak trollové, víly, raraši, trpaslíci, ale třeba i kentauři patří do skupiny zvířat. Vodní lidé byli vyzváni, aby se stali osobami, ale sami se zařadili do kategorie zvířat. Vlkodlaci jsou neustále přesouváni z jedné skupiny do druhé.

Kniha vás seznámí s tvory, které znáte z příběhů o Harry Potterovi, ale i s tvory, o kterých jste nikdy neslyšeli. A tak se dozvíte, jak je to doopravdy se všemi druhy draků, přečtete si o fénixovi, bájném ptáku, kterého vlastní Albus Brumbál, dočtete se o tvorech, jako je ghúl, hrabák, jednorožec (jistě víte, že jeho roh, krev a žíně mají kouzelné vlastnosti), šotek, tlustočerv a mnoho dalších podivných potvůrek.

A tak všichni příznivci Harryho Pottera pozor! Tuto knihu si musíte přečíst!

Citace z knihy:

Kentaur (Centaur)
Klasifikace MK: XXXX

Kentaur má lidskou hlavu, hruď a paže, to vše spojené s koňským tělem, které může být pokryto srstí několika různých barev. Jako tvor inteligentní a schopný lidské řeči by vlastně neměl být označován za zvíře v přesném smyslu tohoto slova, byl však takto ministerstvem kouzel klasifikován na vlastní žádost (viz úvod k této knize).

Kentaur je tvor žijící v lesích. Jeho původní pravlastí je údajně Řecko, dnes se však společenství kentaurů vyskytují v mnoha částech Evropy. Kouzelnické instituce ve všech zemích, kde se kentauři nacházejí, vyčlenily oblasti, v nichž je mudlové nemohou obtěžovat; kentauři však ochranu kouzelníků nijak zvlášť nepotřebují, protože mají vlastní prostředky, jimiž se před lidmi skrývají.

Životní styl a zvyky kentaurů jsou zahaleny pláštěm tajemství. Obecně vzato kouzelníkům nevěří o nic víc než mudlům a zdá se dokonce, že mezi námi nevidí prakticky žádný rozdíl. Žijí ve stádech, jejichž velikost kolísá mezi deseti až padesáti členy. Údajně se velice dobře vyznají v kouzelném léčení, jasnovidectví, lukostřelbě a astronomii.

(-mar-)

Navštivte s námi ostrov Nomor





Příběh

Na jednom místě v nejmenovaném oceáně, v budoucnosti plné robotů, mutantů a monster, leží ostrov, který všichni znají pod jménem Nomor. Pobřeží ostrova by dozajista více slušely krásné písečné pláže, zaplněné opalujícími se turisty, ale není tomu tak. Místo pláží je tady jen hladká, třímetrová betonová zeď, šedivá, částečně porostlá ošklivě vypadajícími chaluhami. Stejně šedivé jsou i pobřežní budovy, nalepené na betonové zdi tak, že neumožňují přístup k moři. Jedinou výjimkou je Promenáda na severu ostrova a na východní části tržiště. Celé město je pokryto hustým smogem, který nedovolí slunečním paprskům dopadat na zem, a tak je tu všude po celý den šero a lezavo.

Západně od Nomoru leží Dlouhý ostrov. Jak je dlouhý, prakticky nikdo z civilních obyvatel neví, protože jeho konec není přes smog vidět. A vstup na toto místo je přísně zakázaný. Na Dlouhý ostrov se sice dá přejít, dělí jej od Nomoru Most svobody, ale speciální jednotky ministerstva pravdy důsledně hlídají, aby se některému Nomořanovi nepovedlo na ostrov dostat. A tak všude kolem jezdí motorové čluny

Kdo z vás má mobilní telefon, který dokáže přijímat a odesílat SMS zprávy a je připojen k síti Eurotel, ten má možnost zapojit se do unikátní textové SMS hry xgenGo. Oficiálně byla tato hra spuštěna 1. dubna a vývoj online her tímto datem vstoupil do nové etapy. Své účastníky přenáší do světa snů a fantastických představ a přináší jim dosud nepoznané dobrodružství. Velké množství záhad a úkolů, které na hráče čeká, jej přivede do virtuálního světa jednoho podivuhodného ostrova, který nenajdete na žádné mapě našeho reálného světa.



a vzduchem létají tryskoptéry a střeží tento kus země jako oko v hlavě. Proč asi? Prý je to hrozné místo plné nebezpečných zvířat a ještě nebezpečnějších mutantů.

Ostrovu vládne panovník, který se jmenuje Moron, panovník, kterého už léta nikdo neviděl, a tak se proslýchá, že ve skutečnosti možná už ani neexistuje a ostrovu tak vládnou ministři tří nejvýznamnějších ministerstev. Ministerstva pravdy, ministerstva štěstí a ministerstva rozvoje. Moron bydlí v honosném paláci tyčícím se do výšky padesáti pater. Palác je tak vysoký, že při pohledu zespodu není vidět vrchol budovy, který se tak ztrácí ve smogovém oparu. Moron má své apartmá v nejvyšší věži, patra pod ním obývá vládnoucí třída, což je zhruba deset procent obyvatelstva. Palác má dva vchody. Severní vchod je hlavní, slavnostní a okázalý, jižní je služební a zásobovací. Na náměstí před palácem stojí obrovská, desetimetrová socha usměvavého Morona. Jinak je na ostrově celá řada dalších zajímavých budov. Svatyně hrdinů, Nemocnice, několik Ministerstev, Park, Tržiště, Ubytovna.

Ostrovní město Nomor má i svoje vlastní peníze. Platí se Morunami a žádná jiná měna se neuznává.

Hra

Do hry vstoupíte úplně jednoduše. Odešlete SMS zprávu ve tvaru "XGEN" na telefonní číslo 999699 (musíte být v síti Eurotel). Po malé chvilce obdržíte SMS s otázkou, zda souhlasíte s podmínkami hry "xgenGo". Pokud odpovíte "NE", hra skončí. Odpověď "ANO" vás uvede do hry. Nejdříve obdržíte řadu SMS s pokyny k ovládání hry. Zvolíte si přezdívku, pod kterou budete hrát, a můžete začít. Odesílání SMS probíhá vždy stejně - buď zadáním některého z klíčových slov, nebo zadáním písmene, části slova, nebo celého slova, které je v příchozí zprávě označeno závorkami <> a zasláním na číslo 999699. Vstupem do hry se stáváte řadovým Nomořanem. Postupně si začnete všímat neobyčejných věcí, které vás nenechají chladnými a budou vás nutit jednat. Pohybem ve virtuálním světě získáváte dovednosti, které vám umožňují řešit nejrůznější záhady a úkoly a žít tak v tomto světě život plný dobrodružství. Na začátku hry jste běžným občanem, události však brzy dostanou rychlý spád a bude záležet jen na vás, jakým způsobem využijete nejrůznějších příležitostí, které se vám v novém světě naskytnou. Bude pro vás záhadou, jestli postavy, které v průběhu hry budete potkávat, jsou další hráči nebo jen virtuální postavy. Hodně bude záležet na tom, jak se v jednotlivých situacích zachováte.

Pomoc

Posláním SMS zprávy ve tvaru "POMOC" obdržíte ve kterémkoliv okamžiku během hry pokyny pro další hru.

Klíčová slova hry :

XGEN	- zahájení hry
R	- rozhlédnutí, univerzální příkaz v jakékoli situaci, pokračování hry po přerušení
POMOC	- informace v případě nesnází
INV	- inventář, seznam hmotných věcí, které hráč během hry získal
MAPA	- popis okolí místa, ve kterém se hráč nachází
UKOL	- popis právě řešených úkolů
PAUZA X	- přerušení hry (za X dosadit počet dní 1 - 30)

Přerušení hry

Hru můžete kdykoli přerušit tak, že buď neodpovíte na příchozí SMS nebo příkazem "PAUZA X" (na místo X napíšete, na kolik dní chcete hru přerušit (1 - 30)). Do hry se opět vrátíte, pokud odešlete SMS ve tvaru "R" na číslo 999699. Pokud přerušíte hru tak, že neodpovíte na příchozí SMS, jste tímto považován za dočasně nehrajícího. Eurotel si vyhrazuje právo zaslat upozorňující SMS po 1 týdnu, 1 měsíci a 2 měsících od poslední odeslané herní SMS. Tyto SMS vám budou účtovány jako standardní placená příchozí SMS. Pokud přerušíte hru příkazem "PAUZA X", nebudete po dobu X (1 - 30 dnů) dostávat žádné upozorňující SMS. Po uplynutí zvolené doby X budete upozorněni na ukončení pauzy a stanete se hráčem, který přerušil hru.

Restartování hry

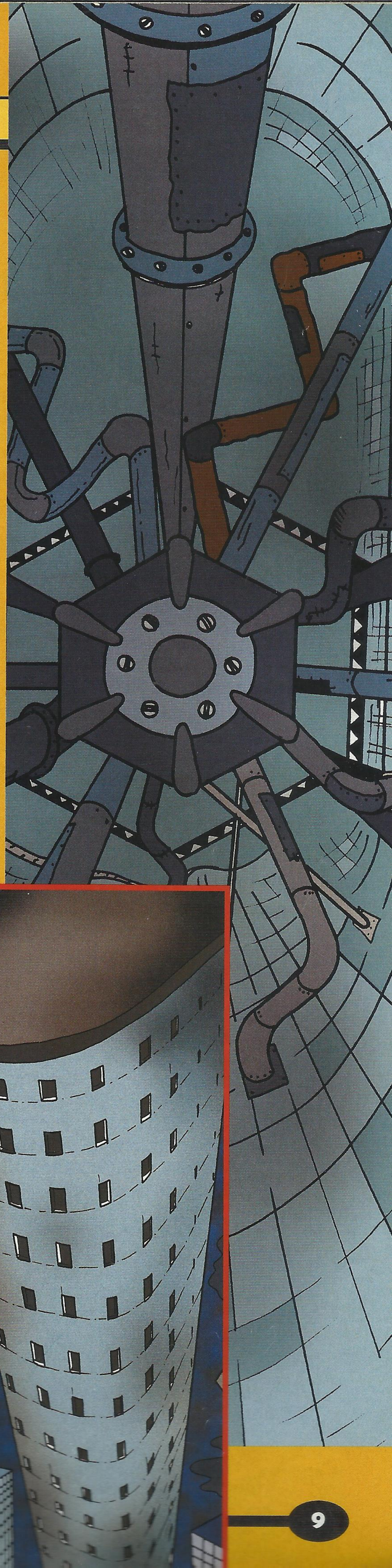
Pokud chcete začít hrát hru znovu od začátku, napíšete SMS ve tvaru "RESTART PŘEZDÍVKA" (na místo PŘEZDÍVKA napíšete svou přezdívku ve hře. Například pokud se jmenujete KAREL, potom napíšete SMS ve tvaru "RESTART KAREL").

Úplné ukončení hry

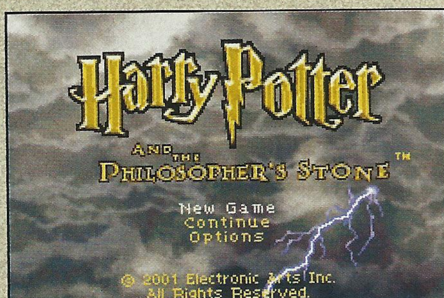
Pokud chcete hru zcela ukončit, napište SMS ve tvaru "KONEC PŘEZDÍVKA" ("KONEC KAREL"). Poté musíte ještě odpovědět na potvrzující SMS ("Opravdu chcete zcela ukončit hru?" ANO, NE). Potvrzením "ANO" zcela vymažete veškerou historii vaší hry, všechny získané schopnosti i předměty a také přezdívku.

Všeobecné podmínky hry jsou k dispozici na internetové adrese xgengo.mobilgo.cz, www.mobilgo.cz a ve značkových prodejnách Eurotelu, na informační lince 0606 000 666 a na stránkách časopisu Xgen.

Přejeme Vám příjemnou zábavu a mnoho úspěchů při hře "xgenGo".



Návod na GAME BOY ADVANCE verzi Harry Potter and Philosopher's Stone



Doufám, že od minulého čísla, kdy jsme skončili famfrpálovým zápasem, jste si nejen odpočinuli, ale i samostatně se prokousali hrou o pěkný kus dopředu. Pokud ne, jsme tady opět pro vás.

Po návratu do hradu se vydejte do Great Hall - doprava, do otevřených dveří a pak chodbou rovně. Po krátkém rozhovoru s Ronem vás vyruší profesor Quirell poplachem - v podzemí hradu je troll! S Ronem se rozhodnete varovat Hermionu.
Odejděte z Great Hall stejnou cestou jako jste přišli, ale pozor u východu na hlídajícího Percy Weasleyho, až vás nevidí. Jděte po schodech nahoru do prvního patra. Nalevo jsou otevřené dveře do podzemí. Vyhněte se profesorce McGonagallové a vstupte do nich. Když se objeví troll, Ron a Hermiona utečou, takže si s ním musíte poradit sami. Flipendo na něj bude stačit. Utíkejte doleva a dejte si pozor, až nespadnete do té veliké díry. Tam totiž musíte shodit trolla, a to by se vám z díry dělalo poněkud obtížně. Trolla shodíte tak, že si počkáte až roztočí svůj kyj nad hlavou a pak ho trefíte Flipendem. To ho odmrští trochu dozadu, takže pokud si trolla vmanévrujete do příhodné pozice, za chvíli bude bručet v jámě. Odměnou vám bude 50 bodů pro Nebelvír.





Teď vás čeká první hodina proměňování v učebně na prvním podlaží. Kdybyste to nemohli najít (je to napravo), tak prostě sledujte Hermionu, zavede vás tam. Profesorka McGonagallová vás naučí kouzlo Avifors, kouzlo proměny v ptáka. Opakujte po ní pohyby stejně, jak tak už znáte z učení předchozích kouzel. A hned také dostanete možnost vyzkoušet nové kouzlo v praxi. Kouzlo se nepoužívá k vaší přeměně v ptáka (ne že by se to nehodilo) - ale můžete měnit různé drobné hmotné předměty. Hodí se to v případě, že takový předmět zatěžuje nějakou nášlapnou plošinu. Zakouzlíte na něj Avifors, on se promění v ptáčka, uletí, a bingo - plošina už není zatížena a aktivuje se nějaký mechanismus. Takhle to můžete udělat hned v první místnosti a pomocí Avifors otevřete dveře. V místnosti seberte zlatou hvězdu a pokračujte nahoru. V bludišti budete používat i další svá kouzla, hned za rohem třeba Flipendo, kterým se dostanete do úzké chodby napravo ke druhé hvězdě. Pokračujte doleva, k otevření dveří opět poslouží Avifors a nic krom trapného skřeta vám nebrání vzít další hvězdu. Cesta pak pokračuje doprava, za dveřmi zahněte doleva, je tam snadná čtvrtá hvězda. K získání páté hvězdy musíte nejprve Aviforsem otevřít dveře na konci chodby a tam potom Flipendem naopak dostrkat sochu na jinou nášlapnou plošinu. Rychle proběhněte otevřenými dveřmi, seberte hvězdu a pokračujte doleva. Vidíte Flipendo bloky, takže si je shoďte na místa, Aviforsem otevřete dveře dole a vyčištěnou cestou si doběhněte pro poslední hvězdu.

Když po tomto splněném úkolu vyjdete ze třídy, přiletí k vám vaše sova Hedvika s dopisem. Je od Hadriga, ví jak můžete získat Flobberworms Mucus, další ingredienci potřebnou pro přípravu Snapeho lektvaru. Cestu k jeho domu už znáte, takže neváhejte a běžte za ním. Hagrid vám dá flétnu, na kterou můžete pískat pomocí tlačítka L. A k čemu je? Musíte hledat Flobberwormy (vypadají jako oranžoví červi) a pískáním na flétnu je lákat za sebou k Hagridovi a Hermioně, kteří už z nich získají potřebný sliz (Mucus). Pozor na to, že červům hrozí stejná nebezpečí jako vám, takže si zpáteční cestu předem vyčistěte. Červů budete potřebovat celkem šest, ale v bludišti číhají samé obvyklé nástrahy, které nemohou odolat Flipendu, takže by to pro vás neměl být větší problém. Výrobu slizu naštěstí zvládne Hermiona sama, takže vy si vezmete jen relativně nezávadnou lahvičku. Čeká vás další hodina - obrana proti černé magii ve třetím patře.

Profesor Quirell vás naučí další kouzlo, Lumos. A jako obvykle si ho

hned vyzkoušíte v praxi. Lumos je osvětlující kouzlo, takže ho automaticky zkoušejte seslat, když se dostanete někam, kde je tma. V nachystaném bludišti budete mít dostatek příležitostí si osvětlit tmavé místnosti, jinak ovšem při sbírání šesti zlatých hvězd budete potřebovat jen Flipendo. Bludiště je tentokrát hodně lehké, dejte si pozor jen na to, abyste cestou pozabíjeli všechny skřety, protože jinak se vám neotevřou dveře na konci.

Po skončení hodiny vám Ron sdělí šokující zprávu. Další potřebná ingredience pro váš lektvar, Wiggentree Bark, se nachází na jediném, a ne právě bezpečném místě - ve skladišti profesora Snapa! Nezbývá než vyrazit do podzemí vypůjčit si, co potřebujete. Ron vám ochotně otevře a podrží dveře, ale podzemí, jako obvykle, budete muset projít sami. Cesta je poměrně přímočará a musíte si jen dávat pozor na hlídající prefekty. Nakonec se dostanete do místnosti se čtyřmi regály a v jednom z nich Wiggentree Bark najdete. Nepodlehněte panice, když do místnosti vstoupí Snape, pokud neutečete dveřmi, tak vás nechytí. Cesta ven totiž vede jinudy - tajnou chodbou za knihovnou! Ale ještě není vyhráno, v tajné chodbě totiž není zrovna bezpečno. Jděte doleva, likvidujte skřety, pak dolů a doprava. Sešlápněte plošinu, vražte se zpátky a pokračujte dolů. Most otočíte tak, že počkáte, až na něj vleze jeden z těch otravných pichlavých šneků, a pak ho rozmastíte Flipendem. Most se otočí k vám. Pomocí nášlapných plošinek teď



ještě dvakrát otočte mostem, vražte se přes něj zpátky a sešlápněte další plošinu, která se tam teprve teď objevila. Přejděte zpátky a pokračujte dolů k nyní otevřeným dveřím. Jděte až úplně doprava a střelte do sochy, aby se začala hýbat. Pak se vražte až úplně doleva ke dveřím a počkejte, až je socha otevře. Proběhněte do další místnosti, jakmile zlikvidujete skřety, otevřou se další dveře. Proběhněte místností s propadly a v další místnosti zahněte do dveří napravo. Nahoru, doleva a dolů, nášlapná plošina, ještě doleva a do dveří, kde je další plošina. Pak zpátky nahoru a tentokrát doprava, kde za otevřenými dveřmi je ještě jedna plošina. Teď se můžete vrátit k té první plošině, naskočit na nyní rozpohybovaný most a odjet do bezpečí. Ron na vás už čeká u východu, ale ještě se musíte vrátit do místnosti Nebelvíru. Někteří prefekti jsou velmi rychlí a navíc Percy hlídá vaši obvyklou zkratku knihovou, takže budete muset pěkně pěšky přes všechny patra.

Až do pátého patra je to víceméně v pohodě (uložte si cestou hru). Tady vás ale čeká množství Flipendem ovládaných jezdících plošinek a na



konci jedno použití Avifors, které otevře tajnou chodbu za knihovnou na úplném začátku cesty pátým podlažím. Když chodbou projdete, ocitnete se v podivném místnosti s velkým zrcadlem. Je to Mirror of Erised a v té chvíli uvidíte několik známých pasáží z knihy - Harry uvidí v zrcadle své rodiče, přichází profesor Brumbál a chvíli si s Harrym povídá. Nyní se můžete konečně vrátit do místností Nebelvíru, protože většina prefektů vám už nestojí v cestě. Ještě rychle řekněte Ronovi, co se vám všechno přihodilo, a můžete se konečně vyspat.

Další den je hned ráno hodina lektvarů. Jděte do podzemí a do místnosti nalevo. Snape už je uvnitř a nemá moc velkou radost z toho, že máte u sebe všechny potřebné ingredience pro jeho lektvar. Namíchejte si v hrnci lektvar a vítězoslavně s ním odejděte ze třídy. Čeká vás teď první hodina magických formulí ve třídě na druhém patře. Profesor Kratiknot vás hned na úvod naučí další kouzlo - Wingardium Leviosa. A samozřejmě ihned následuje bludiště s šesti zlatými hvězdami, ve kterém si nové kouzlo můžete vyzkoušet. Kouzlo umožňuje pohybovat na dálku objekty, takže stačí ho seslat a Control Padem si posunout cokoliv a kamkoliv potřebujete. Je to tentokrát docela lehké, takže myslím není třeba žádný podrobný postup. Když bludiště dokončíte a opustíte třídu magických formulí, čeká vás famfrpálový zápas proti Mrzimoru. Ale o tom si povíme až příště...

-kra-





NHL 2002



Stát se hrdinou NHL je snem mnoha kluků v Americe, Kanadě a potažmo i u nás. A mnoha českým klukům se tento sen také splnil. Připomeňme si Jaromíra Jágra, Dominika Haška, Petra Svobodu a mnoho dalších Čechů a Slováků, kteří se v Severní Americe prosadili a získali si tam srdce milionů kanadských a amerických fanoušků a fanynek. Při hře NHL 2002 nemusíte nikam do zámoří, nemusíte ani hrát hokej, dokonce ani nemusíte umět bruslit a stejně se můžete stát vítězem slavného Stanley cupu. Stačí zasednout doma k počítači, vžít se do pozice hráče NHL a z jeho pohledu si zahrát tuto vzrušující hru od společnosti EA SPORTS™, která přichází prakticky každý rok s novou verzí zcela jistě nejlepšího hokeje na PC na světě.

Je zbytečné psát o čem tato hra je, protože hokej zná praktiky každý a NHL 2002 je o hokeji, který se velmi blíží realitě. Řekněme si v čem se liší tato verze od těch předcházejících.

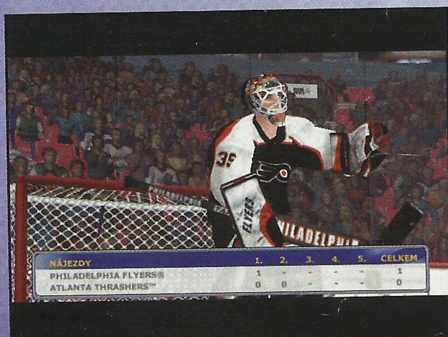
Stejně jako minulá série má i NHL 2002 svoje intro, neboli jakýsi obrazový úvodník, doprovázený hudebními efekty. Tato úvodní animace je plná skvěle propracovaných postav, doprovázená dobrou hudbou. V úvodu každého zápasu vás uvítá Petr Vichnar, oznámí které týmy budou hrát a pak předá slovo anglicky hovořícím komentátorům Jimu Hugesovi a Donu Taylorovi.

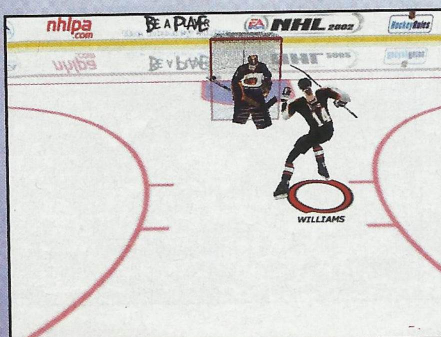
Možná budete zklamáni z toho, že v reprezentaci České republiky nenajdete jediného hráče z naší ligy. Všichni jsou to hokejisté, hrající v NHL. Hráčské obsazení jednotlivých týmů je aktualizováno podle začátku sezóny, takže většinu hráčů, které najdete v jednotlivých týmech, tam opravdu hraje a dokonce si jsou i podobní. Stejně jako v NHL 2001 i v této verzi můžete hrát hru, turnaj, celou sezónu, její konec - play-off nebo samostatné nájezdy. Novinkou je barevné zabarvení obrazovky při určitých situacích. Například při faulu se zabarví do červena, při úniku do modra.

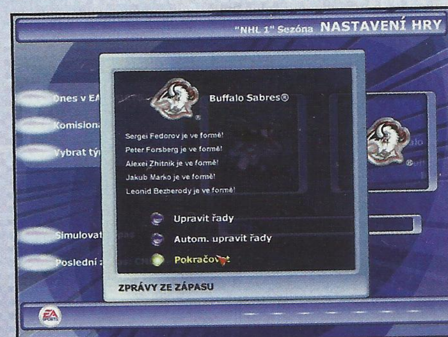
Co je nového, že padne mnohem víc gólů z individuálních akcí. Pozor na hokejové hvězdy. Pokud je necháte vystřelit, můžete si být jisti gólem. Hlavně v závěrečném náporu, kdy se protivník snaží vyrovnat, prudce stoupá tlak prohrávajícího týmu a pak padají branky ze všech pozic.

Ovládání hry je stejné jako u starých verzí. Pomocí klávesnice pohybujete hráči, ovlivňujete jeho přihrávky, střely, zrychlení. S hráčem lze také bruslit dozadu, můžete se postavit do střely, stínit brankáři apod. Brankáře ovládá počítač, vše lze ale přepnout do ručního režimu a pak s ním můžete pohybovat sami.

Chcete hrát po boku Jaromíra Jágra, Paula Kariy, Maria Lemieuxe či Erica Lindrose? Žádný problém. Vytvoříte si vlastního hráče, pomocí nejrůznějších atributů nastavíte jeho vlastnosti, postavu i obličej. Ten si dokonce můžete nahrát z vlastní naskenované fotografie a pak převést do 3D. Podobně si pak můžete vytvořit celé vlastní týmy a naimportovat svá vlastní loga. Existují zde i dva neexistující týmy, které autoři hry připravili tak, že si do nich můžete přemístit hráče z jiných klubů. Stejně jako fotky a loga lze naimportovat i vlastní hudbu, takže například při vstřeleném gólu vám může zahrát pokémonní "Buď nejlepší".







Asi největší a nejzajímavější novinkou je sbírání hokejových karet. Za splnění některých úkolů, například za góly, určitý počet vyhraných bully nebo za hattrick budete dostávat body, za které si pak můžete koupit hokejové kartičky, podobné těm, které možná máte doma ve sbírce. Za různé úkoly, které jsou rozděleny do čtyř levelů, podle obtížnosti, získáváte různý počet bodů. Za každý úkol můžete dostat body pouze čtyřikrát, jednou v každé obtížnosti. Když nastřádáte 2000 bodů, můžete si koupit celý balíček. Celkem pak můžete nasbírat 189 kartiček. Kromě karet jednotlivých hráčů tu jsou dále karty, označené jako překvapení (easter egg). Umožní vám hrát hru, ve které hrajete s hráči, připomínající zápasníky sumo, s hráči s obřími hlavami nebo hrajete tzv. po zavíračce, když už je všude tma; jiná karta vám zase umožní hru na obřím hřišti s obřími puky. Těchto úprav je v tomto režimu možných devět. Dále jsou tu karty oslavné. Když je získáte, můžete je použít například jako oslavu po vstřelení gólu, kdy se hráč začne projevovat nejrůznějšími pózami.

Jak už jsem uvedl na začátku, NHL 2002 má několik režimů. Asi nejatraktivnější a nejhranější je sezóna. Na začátku máte možnost si vybrat, jak bude dlouhá, kolik v ní bude týmů, kolik mezi sebou odehrají zápasů. Informace, které máte k dispozici na konci zápasu vám napovídají, kolik máte zraněných hráčů (rádi se perou), a je-li potřeba je vystřídat. Máte také možnost svěřit tento úkol počítači. Vyberete si tým, za který chcete hrát, případně si sestavíte svůj vlastní, ale také si můžete vybrat více týmů najednou. Pak se ale může stát, že budete hrát sami proti sobě. Tuto situaci vyřešíte tak, že necháte zápas nasimulovat počítačem nebo si prostě vyberete jeden z týmů, za který budete hrát. Počítačem můžete nasimulovat také to, že část sezóny úplně přeskočíte a potom všechny zápasy do té doby určí počítač. Po celou sezónu máte možnost nahlédnout do podrobných statistik o lize, jednotlivých zápasech a všech možných informacích o jednotlivých hráčích. Můžete si vybrat dres pro utkání doma i pro utkání venku, můžete si nastavit taktiku herní strategie při obraně, v útoku, přesilovce či oslabení. Je možné vybrat si svůj styl hry nebo nastavit automatiku. Propracovaný mód kariéra vám umožní rozšířit obyčejnou sezónu na sezónu s drafty, výměnami a přesuny.

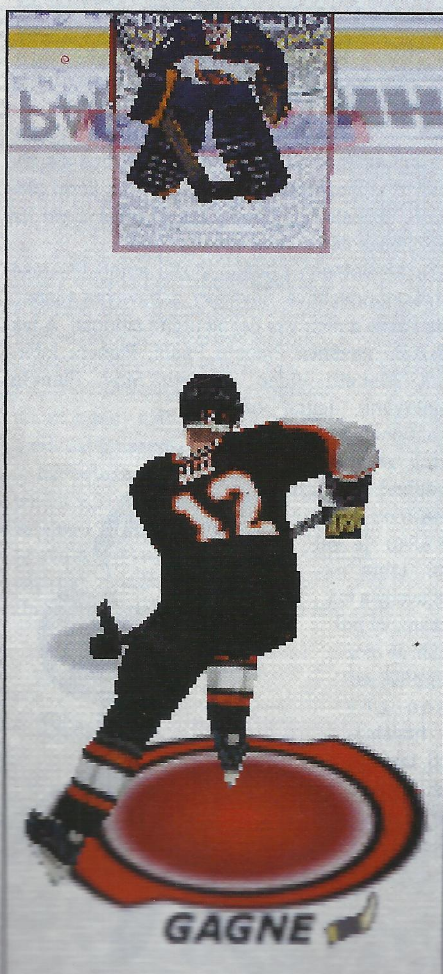
Skvělým zážitkem je hrát NHL 2002 v síti. Máte-li tu možnost, určitě to vyzkoušejte.

-mar-

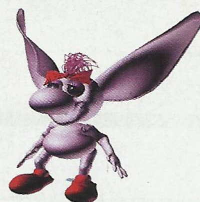




	Minimimální konfigurace	Doporučená konfigurace
Procesor	PII-300	PII-300
Paměť	32 MB RAM	32 MB RAM
Gr.Karta	Riva TNT2	GeForce 2
Harddisk	100 MB	100 MB
CD ROM	4 x CD ROM	4 x CD ROM
Op. systém	Win 95/98/00/ME/XP	Win 95/98/00/ME/XP





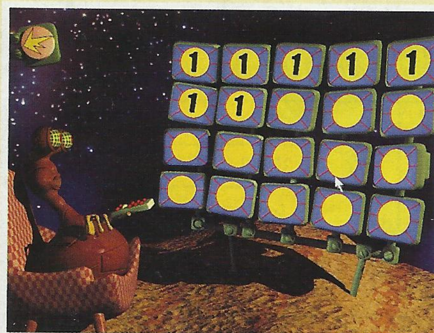


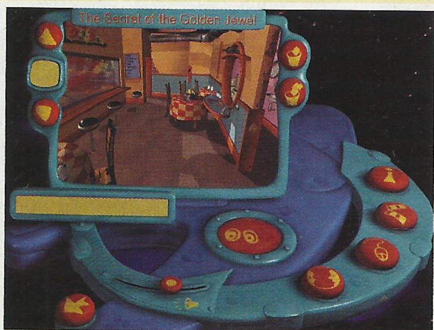
Anglicky na PC


Gumma

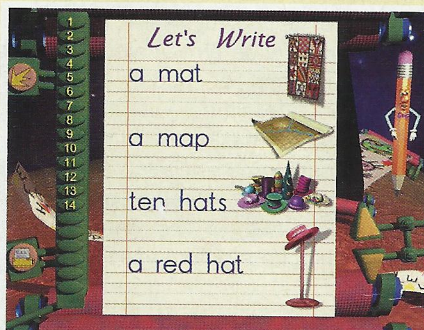
Dobrými výukovými programy angličtiny pro děti není náš trh zrovna přesycen. My first English - Tajemství zlatého šperku mezi ty dobré zcela jistě patří. Přirozeným a snadným způsobem se snaží své uživatele vtáhnout do děje poutavého příběhu. Nádherná grafika, propracovaný příběh, kontrola výslovnosti a další plus jsou velkou devizou tohoto určitě zajímavého výukového software. Celý projekt se nese ve znamení "Škola hrou".

Gumma, Zoom a Sam jsou tři mimozemšťané, kteří navštěvují různé planety a na nich se kromě jiného také seznamují s jazykovými znalostmi tamního obyvatelstva. V našem příběhu přiletí na planetu Zemi, kde neznámí cizinci mluví anglicky. Kosmická



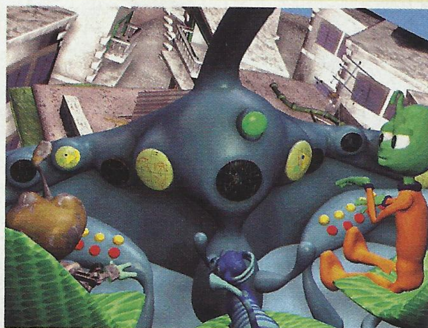


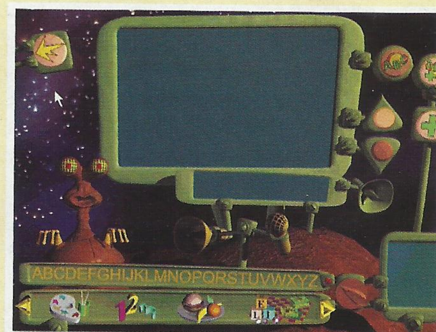
loď přistane na střeše nějakého domu. Jako první vystoupí z lodi Sam, mimozemský kocour. Je hrozně nedočkavý a zvědavý a dřív než se Gumma a Zoom vysoukají ven, stačí se Sam seznámit a pořádně vylekat pozemského kocoura a sebrat myšákovi velký klobouk s krásnou sponou. Nasadí si ho na hlavu. Mezitím na scénu přicházejí dvě postavy, dvojčata, o kterých si na



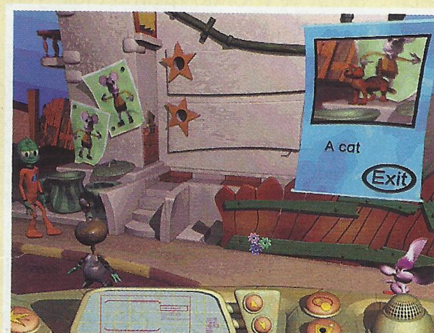
první pohled pomyslíte, že jsou to asi pěkní ničemové. Začnou Sama s nasazeným kloboukem pronásledovat. Gumma a Zoom, kteří právě vylézali z kosmické lodi naštěstí vše stačili zahlédnout. Gumma vás uvidí přes sklo monitoru u počítače a požádá vás o pomoc. V tuto chvíli se stáváte součástí příběhu. Abyste Gummovi a Zoomovi pomohli zachránit Sama, musíte komunikovat v angličtině.

Při pátrání po Samovi navštívíte s Gummou, Zoomem a superrobotem řadu míst a budete řešit spoustu problémů. Později zjistíte, že spona v klobouku, se kterým zmizel Sam není jen tak obyčejná. Je velmi vzácná, a proto o ni mají dvojčata takový zájem. Prostě ji chtějí ukrást. Ve skutečnosti spona patří šéfkuchařce





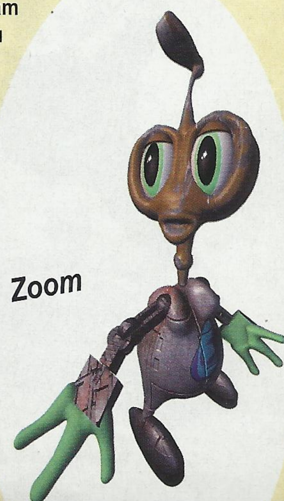
Doris. Ta miluje zvířata a sponu chtěla původně prodat, aby pomohla zatoulaným kočkám a psům. Mimozemský kocour Sam se seznámí se skupinkou dětí, které si ho velmi oblíbí. Všechno



nakonec dobře dopadne. Kocoura Sama najdete, vzácná spona se také najde a vrátí Doris a sympatičtí mimozemšťané odletí zase na jinou planetu. Letí ale bez Sama. Ten si příliš zvykl na pozemské děti a chce s nimi zůstat.

Do samotného příběhu vložili autoři hry také jakési oddechové návštěvy zábavných planet. Na každé z nich vás čekají určité činnosti. A tak můžete navštívit Planetu Psaní, Planetu Internet, Planetu Video, Planetu Slov, Planetu Malování. Jejich návštěva není povinná, ale určitě stojí za to se tam podívat. Program má moc pěknou grafiku, je velmi dobře namluvený a má zajímavý příběh. Je možná příliš jednoduchý v hratelnosti, takže je určený spíš pro menší děti.

-mar-


Zoom

Výrobce: Edusoft Ltd.
Distribuce: TOP Distributor s. r. o.,
www.topcd.cz

Výrobce: IVANOFF Interactive ApS, www.ivanoff.com
Distribuce: TOP Distributor s.r.o., www.topcd.cz.
Žánr: zábavně naučná PC hra

Skipper a Skeeto

Vítejte v parku zábavy a poučení

Skipper a Skeeto (čti skipr a skíto) jsou dva nerozluční kamarádi. Skipper je krtek a Skeeto komár. Zlá čarodějnice ukradne kouzelnou hůlku Víle - matce přírody. Ta požádá oba kamarády o pomoc. Dokud se hůlka nenajde, zůstane víla uvězněna v hluboké studni. Mezitím napáchá čarodějnice v parku, kde bydlí i naši přátelé, veliký nepořádek a je na vás, abyste vše uvedli do pořádku a hůlku našli.

Hra se skládá z dobrodružné hry a jedenácti výukových aktivit. Každé nové přihlášení vás zavede do domova Skippera a Skeeta, kde se vám naskytne možnost volby mezi prozkoumáváním Rajského parku, čili vlastní hry, a některého z výukových programů. Cílem je tedy najít kouzelnou hůlku a přinést ji nazpátek Víle. Aby se vám to povedlo, musíte prozkoumat Rajský park a vykonat spoustu úkonů, které většinou představují pomoc některému ze zvířat - obyvateli parku. Tato zvířátka vám pak za odměnu pomohou projít přes zlou čarodějnici a jejího velkého hlídacího psa. Celkem musíte prozkoumat 48 míst. Ne všechna zvířata v parku vám jsou ale ochotna vždy pomáhat. Některá z nich se Skippera a Skeeta snaží obtěžovat a je na vás, abyste našli způsob, jak je přelstít.

Zatímco hlavní hru si klidně může zahrát i dospělý hráč (já se u ní docela bavil), doplňkových jedenáct her je určených spíš pro malé uživatele. Tak například v Knize času se děti naučí poznávat hodiny. Lov balónků s písmeny a Hra s abecedou se zabývá výukou písmen. V Omalovánce si děti mohou vytisknout obrázky ze hry a pak si je vybarvit. Hra na paměť není nic jiného, než oblíbené Pexeso. Počítat se učí v částech nazvaných Kniha čísel a Početní hra. Názvy zvířat obsahuje hra, nazvaná Hra se skrytými zvířaty. Hra s hudebními nástroji se zabývá zvuky hudebních nástrojů, Hra na schovávanou učí poznávat zeměpisné polohy evropských států. A poslední je Hra na správné hláskování a ta ukazuje, jak správně hláskovat.

Skipper a Skeeto je výbornou učební pomůckou pro děti. Nabízí jednoduché ovládání a zábavné interaktivní prostředí. Hlavní myšlenkou je zde opět známé "Škola hrou". Hlavní postavičky krtek a komár inspirují děti ke čtení, počítání a logickému uvažování. Zdokonalí jejich vizuální a tvořivé myšlení. Samotná hra je hratelná nejenom pro děti, ale s chutí si ji určitě zahrají i rodiče.

-mar-



Soutěž s firmou TOP Distributor s. r. o. o výukový program **My first English** a o hru **Skipper & Skeeto**

Každý z vás, kdo správně odpoví na uvedené otázky, bude zařazen do slosování o 5 programů My first English - Tajemství zlatého šperku a o 5 programů Skipper & Skeeto. Tak neváhejte a pište na adresu redakce správné znění. Pokud jste pozorně četli, pak to pro vás jistě nebude problém:

1) Jaké zvíře představuje mimozemšťan Sam?
2) Jakou profesi vykonává Doris?
3) Jaké zvíře představuje Skipper?
4) Komu ukradla zlá čarodějnice kouzelnou hůlku?

Kao the Kangaroo

Hlavním hrdinou této 3D akční adventury - arkády je mladý, inteligentní, zvědavý a skotačivý klokan Kao. Jednou, když takhle lenoší a pospává si v trávě, probudí ho motýl, který mu přistane rovnou na nose. Taková troufalost! Kao se za motýlem pustí a pronásleduje ho až do malého lesíka. Klokanovy zvědavosti využije lovec, který malého vačnatce vláká do pasti a uspí ho. Tady plyne ponaučení, že je nebezpečné honit se za motýly. Kao se probudí zavřený v kleci, daleko od domova a s boxerskými rukavicemi u nohou. Někdo na něj křičí, že se musí stát boxerem. Je to cirkusový zřízenec. Kao se ocitne v cirkuse. Moc se mu stýská po rodné Austrálii a záhy si uvědomuje, že jedinou šancí, jak se dostat domů je tvrdý trénink. Jednoho dne se mu naskytne příležitost jak utéct. Ředitel cirkusu vínem oslavuje vítězství Kaa nad Rocky Billboardem. Opije se a Kaovi se podaří vysvobodit z klece. Může tak začít dlouhá cesta domů, plná překvapení a dobrodružství.

Výrobce: X-Ray Interactive
Distributor: Titus Games
Minimální konfigurace:
Pentium 200 MHz, 32 MB RAM, 3D karta
Doporučená konfigurace:
Pentium II 300 MHz, 64 RAM, 3D karta

Kao The Kangaroo pochází z dílny polské firmy X-Ray Interactive. V této arkádě se tvůrci zaměřili především na akčnost, logiku a hratelnost, možná tak trochu na úkor grafiky. Ta na první pohled působí dost jednoduchým dojmem, postavy i pozadí vypadají dost hranatě, ale líbivě. Vaším úkolem je překonávat různé překážky a dostat se k teleportu do další úrovně. Touto cestou sbíráte nejrůznější předměty, perete se s nepřáteli, skáčete, uhýbáte, létáte na rogalu, jezdíte na vodním skútru, řídíte kosmickou loď. Opomineme-li počáteční intro, pak hra nemá vlastně žádný příběh. Celkem obsahuje padesát levelů (25 základních a 25 bonusových) v pěti různých světech. Každá z těchto úrovní je úplně jiná, zábavná, hratelná, plná zajímavých nápadů. V některých musíte prokázat svou zručnost, jinde zase chytrost a v některých bojovnost. Pokud během mise bídně zahynete, musíte se vrátit znovu na začátek. Jestliže ovšem během hry někde seberete kostkovanou vlaječku, pak ji máte možnost kdykoliv použít a vytýčit tak checkpoint, kam se po ztrátě života vrátíte, aniž byste museli na začátek. Je to docela zajímavý nápad, obzvlášť užitečný, když opakujete konkrétní misi už podesáté a vždy skončíte těsně před finálem. Hra má příjemnou hudbu, přičemž každá úroveň má svůj vlastní hudební motiv.

Rady ke hře

Až si tuto hru zahrajete, nezapomeňte, že za některými kameny se schovávají bonusové hry. Sbírejte otazníky, za ty budete dostávat bonusy. Černá lebka vám naopak sebere životní energii. Délka skoku záleží na tom, jak dlouho podržíte klávesu pro dlouhý skok. Světlušky vám v kritických chvílích ukážou správnou cestu. Nezapomeňte projít všemi kontrolními stanovišti. Sbírejte mince pro další životy. Honte motýly a užijte si spoustu legrace.

Závěrečné hodnocení?

Jedním slovem "vysoké". Kao The Kangaroo je roztomilá a zajímavá hra pro všechny generace. Je zábavná, hravá a i když má svoje slabá místa, například občasné úlety kamery, nebo nepříliš dokonalý engine, není důvod, proč si ji nezahrát. Určitě to za to stojí. Vždyť je v ní klokan a ještě navíc s boxerskými rukavicemi. Co byste chtěli víc?

-mar-



GOLDEN SUN



Každý čtenář tohoto časopisu asi ví, jak vypadají Pokémon hry pro Game Boy. Pokud byste je chtěli nějak zaškatulkovat podle herního žánru, není Pokémon rozhodně samostatná kategorie. Nejlépe by se asi dal označit jako "klasické japonské RPG (role playing game) viděné z nadhledu". Což v praxi znamená, že i ten nejzuřivější pokémaniak nemusí teď doma smutně okusovat roh postele při čekání na nové Pokémon dobrodružství pro Game Boy Advance a může se zatím věnovat jiné podobné RPG hře. A věřte tomu, že času stráveného u Golden Sun určitě litovat nebudete.



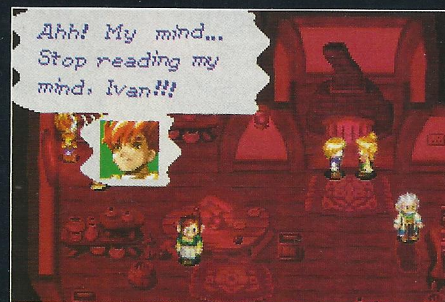
Svět Golden Sun je tvořen dvěma rozlehlými kontinenty - Angarou a Gondowanem. Je to svět, ve kterém magie ještě neztratila nic ze své síly (jako se to stalo v našem světě). Ale ne všichni obyvatelé tohoto světa dokážou magii ovládat. Těm vyvoleným, nadaným schopností vládnout psynergií (tak se zdejší magická síla jmenuje), se říká Adepti. A jeden mladý Adept je také hlavním hrdinou tohoto příběhu... Isaac žije ve vesnici Vale na úpatí hory Aleph. Zdejší vesničané po staletí chránili Sol Sanctum, chrám Slunce, který je v hoře ukryt. Teď se ale zdá, že po létech klidu se někdo snaží zmocnit dlouho střeženého tajemství - a získat všechny čtyři magické kameny, představující čtyři základní živly a ovládnout tak celý svět. To by možná Isaacovi zase tolik nevadilo (ostatně - vždycky je tu někdo, kdo svět ovládá), ale ti mizerové navíc unesli jeho kamarádku Jennu! To jim přece nemůže projít...

Tuto úvodní část příběhu budete moci sledovat na obrazovkách svých GBA docela dlouho - nejde totiž přeskočit. Že sledujete jakési interaktivní intro a ještě vůbec nejste ve hře, to zjistíte teprve, až se do hry doopravdy dostanete. A to rozhodně nebude dříve, než zhruba za dvě hodiny čistého herního času. Tvůrci hry nejspíše zvolili tuto neobvyklou formu proto, aby odradili malověrné pod heslem - "nemáš dost trpělivosti, tak alou pryč, naši hru si nezasloužíš!". A tak se s Isaacem a jeho kamarády dostanete do hory Aleph, vyřešíte tam pár logických hádanek a dokonce si i trochu zabojujete. Teprve potom můžete opustit Vale a vydat se vstříc dobrodružstvím psynergií nabitého světa...

Technické zpracování Golden Sun je už na první pohled doslova ohromující. Krajina je nádherně vykreslena do posledního detailu (jako jsou třeba zanechávané stopy ve sněhu), až občas prostě nelze odolat a musíte se zatajeným dechem zapauzovat hru a běžet tu grafiku rychle ukázat všem kolem, aby vám mohli závidět, jaký je ten GBA skvělý stroj. Výborně graficky jsou zpracovány i souboje, které se dokonce snaží o jakousi trojrozměrnost s nájezdy a různými pohledy kamer, spoustou barevných výbuchů a ohnivých efektů. To vše podbarvuje skvělá hudba, která se v každé lokaci mění a dává definitivně zapomenout na nesmělé pípání většiny starých Game Boy Color her.

Když se dosyta vynadíváte na grafiku, můžete začít pomalu pronikat do principů hry. Ve městech a v dungeonech vidíte svou družinu z klasického lehkého nadhledu, při větších přesunech po mapě jsou všechny postavy symbolicky znázorněny jediným pajdulákem. Při putování mluvíte se spoustou cizích postav, které se v krajině nacházejí, získáváte od nich informace, řešíte jejich problémy, bojujete s nestvůrami, a za to vše získáváte peníze a hlavně body zkušenosti. Peníze můžete utratit ve městských obchodech za zbraně či další výbavu a postupně tak ze svých postav vytvořit opravdový postrach všech zloduchů v Angaře. Poměrně hodně času vám zaberou rozhovory s obyvateli měst, protože hra je opravdu hodně "upovídaná". Až se naučíte kouzle MIND READ, budete dokonce moci zjistit, co si myslí - porovnání s tím, co říkají, bývá občas docela zábavné...

Bojový systém si zaslouží samostatný odstavec. Do boje vstupujete buď náhodně při pohybu po mapě (stejně jako je to v Pokémonu), nebo úmyslně vyzváním nějaké postavy či džina. V tom druhém případě většinou je nutné počítat s poněkud tužším protivníkem. Stejně je tomu v případě, že družinu někdo ze soupeřů (nejčastěji nepřátelští Adepti) k boji vyzve. Boj probíhá v tradičním kolovém systému, kdy nejprve určíte každé své postavě, co bude dělat, a potom se spočítají útoky





a jejich efekty postupně podle rychlosti postav. Můžete použít běžný útok zbraní, magický útok psynergií, použít předmět, vypustit džina, nebo pomocí džinů vyvolat silného ducha. Útoky pomocí džinů se postupem času stávají opravdu zničujícími a na dobrém naplánování které kombinace džinů bude která postava používat, přímo závisí váš úspěch ve hře.

Hra má výborně vymyšlená pravidla používání kouzel. Tady se jim tedy říká psynergie. Postavy se samy učí při





postupech na vyšší úrovně zkušenosti nové psynergie odpovídající jejich zaměření, plus mohou získat jiné psynergie tím, že k sobě připojí džina. Mnohá kouzla krom použití v boji mají nějaký účinek i při cestě dungeonem - a tak třeba PLY odstraňuje z cesty křoví, LIFT nadzvedne těžký předmět a CATCH k vám přitáhne něco jinak nedostupného. Při cestě po mapě je nutné co chvíli některé z kouzel použít k odstranění překážek, často spojených s nějakou logickou hádankou. Mnohdy musí při kouzlení spolupracovat i více postav. Chytrým použitím kouzel můžete získat i jen něco navíc - zajímavý předmět nebo šanci chytnout dalšího džina.

V několika předchozích odstavcích padlo slovo "džin", a je asi nejvyšší čas ho vysvětlit. V Golden Sun není džin duch, co vyléză na zavolání ze zašpuntované lahve, a plní neochotně vaše přání. Spíš je to... něco jako Pokémon - ovšem jenom vzhledem. Roztomile vypadající stvoření jsou ve skutečnosti duchové čtyř základních přírodních živlů: země, vody, ohně a větru. Nedejte se zmást jejich vzhledem, džinové jsou velice nebezpeční, což ostatně poznáte sami, protože každého džina budete muset nejprve porazit, abyste ho mohli získat. Pravidla pro používání vlastněných džinů (můžete jich mít kolik chcete) jsou docela složitá. Džin se může především připojit k postavě, a změnit tak její vlastnosti (zhoršit i zlepšit), její specializaci, a umožnit jí přístup ke svým psynergiím. V boji pak je možné takto připojeného džina vypustit - sice to znamená, že vlastnosti postavy se vrátí do předchozího stavu, a postava také "zapomene" džinovy psynergie, ale na druhou stranu při vypuštění každý džin dělá něco užitečného. Třeba posílí krátkodobě nějakým způsobem postavu nebo i celou družinu, zaútočí na nepřítele, nebo ho alespoň na chvíli oslabí. A posledním způsobem, jak může být džin užitečný, je jeho použití při vyvolávání duchů. Při připojování k postavě a vypouštění duchů může postava použít jen své vlastní džiny, ale když se rozhodne vyvolávat, má k dispozici všechny nepřipojené džiny celé družiny. Čím více džinů máte, tím lépe, protože s více džiny je možné použitím do složitějších kombinací vyvolat silnější duchy. A nutno podotknout, že proti





některým nepřátelům se bez opravdu silných duchů neobjedete.

Ve hře je krom příběhu pro jednoho hráče navíc i multiplayerová aréna. V ní můžete s družinou, kterou máte uloženu, vyzvat po kabelu k souboji kamaráda, který také Golden Sun hraje - a nebo alespoň sami vytřískat pár potvor. Bohužel za vybojované souboje nedostanete žádné předměty ani zkušenosti, takže je opravdu tak trochu "navíc".

Co ještě dodat? Golden Sun je rozsáhlým výpravným příběhem o boji dobra se zlem, s grafikou představující to nejskvělejší co jsme zatím na GBA mohli vidět, perfektně propracovaným bojovým systémem, logickými hádankami a dokonce multiplayerem. I zkušeným hráčům RPG vydrží minimálně několik desítek hodin čistého herního času. Skoro by se chtělo říci - tohle je tedy proklatě vysoko nasazená laťka i pro příští GBA Pokémon hru...

-kra-

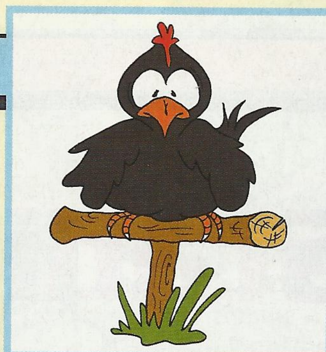
Ivan casts Whirlwind!
Skeleton takes 27 damage!







Povídá matka dceři: "Jitko, ten salát chutná hrozně. Myla jsi ho vůbec?"
"Jistě, dokonce mýdlem!"

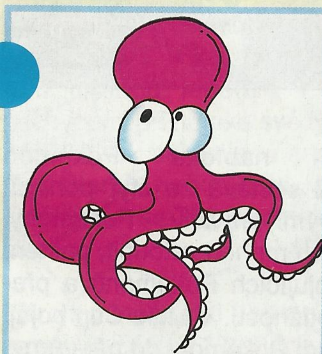


"Dědo, ta černá slepice je nějaká smutná. Neuděláme si z ní polévku?"
"Myslíš, že ji to rozveselí?"



Při vycházce do parku žáci pozorují labutě.
"Děti, nechtěly byste také mít tak dlouhý krk?" ptá se učitel.
Malý Péťa odpovídá:
"Při mytí ne, ale při diktátu by se hodil!"

Michal potká kamaráda s rukou v sádře a ptá se:
"Co se ti stalo?"
"Spadl jsem do bazénu."
"Jak to? Voda přece tlumí pád."
"Řekl jsem snad, že v tom bazénu byla voda?"



Rekreant na pláži se ptá plavčíka:
"Jsou tady medúzy, mořští ježci nebo krabi?"
"Buďte klidný, nemusíte se bát... Žraloci už dávno všechny sežrali."

V zahradní restauraci jednoho hosta klove slepice.
"Nech toho," povídá jí, "nebo si tě objednám!"

Pokémon Stadium 2

Je tomu už skoro rok, kdy jsme vám na stránkách, tehdy ještě Pokémon Magazínu, představili první díl Pokémon Stadium pro Nintendo 64. Už v té době se ovšem v Japonsku prodával díl druhý a díky shodám různých nešťastných okolností na něj dodnes v časopise místo nezbylo - přestože se dá i v Čechách koupit už od podzimu. Dnes tedy toto pochybení napravujeme...

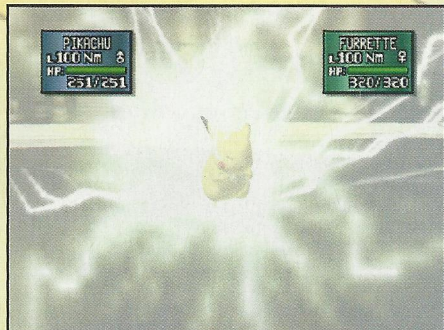


Pokémon Stadium 2 byl ještě před svým vydáním napjatě očekáván především majiteli Game Boy her Pokémon Gold a Silver. Proč? Kdo viděl Pokémony z verzí Red, Blue a Yellow v trojrozměrných bitvách na televizní obrazovce v prvním díle Stadium, tomu není třeba nic dále vysvětlovat. I kdyby Stadium 2 neobsahoval nic jiného, než podporu nové stovky Pokémonů, stejně by se o něj pokémaniaci v obchodech poprali. Novinek je tu ale více.

Vylepšení doznala grafika, byž pokrok především v zobrazení "staré" várky Pokémonů není tak znatelný. Ovšem protože ve hře mají i někteří staří Pokémoni možnost používat nové útoky, dalo to autorům možnost dosyta se vyřádit na grafickém zpracování útoků. Zejména některé ohnivé nebo psychické útoky na obrazovce rozpoutají doslova uragán barev. A aby to po čase nezačalo být nudné, útok se zobrazuje z pohledu různých kamer, takže nevypadá pokaždé úplně stejně. Navíc i stejný útok, provedený jiným Pokémonem, může vypadat zcela jinak! Samotné souboje Pokémonů probíhají stejně jako v díle v předchozím. Do arén vstoupí dva Pokémoni, kteří se střídají v útocích stejně jako při boji v Game Boy hře, až do chvíle, kdy je jeden z nich vyřazen (nebo kdy ho jeho trenér stáhne a nahradí jiným Pokémonem). Pravidla jsou také stejná jako na Game Boyi, pouze možnost používání pomocných a léčivých předmětů byla poněkud omezena. I přesto jsou souboje ve Stadium o hodně náročnější, a zejména proti lidskému protihráči (Stadium 2 se dá opět hrát až ve čtyřech) mohou trvat pěkně dlouho.



Základní nabídka Pokémon Stadium 2 sestává ze čtyř pohárů. Liší se svými pravidly - Pokémony, kteří do nich mohou vstoupit, počtem aktivně bojujících Pokémonů a především obtížností. V Little Cup bojují pouze mladí Pokémoni do páté úrovně a musíte s nimi překonat osm jiných trenérů. Poké Cup je klubový turnaj, vypsaný pro Pokémony kolem 50. úrovně, kde se postupně utkáte s 32 trenéry. Prime Cup je turnaj bez omezení úrovně Pokémonů, takřka stejný jako byl v prvním díle Stadium, kdy proti vám soupeři vždy nasadí Pokémony na té nejvyšší, sté úrovni. Největší výzvou ovšem je Challenge Cup, kde vás čeká dalších 32 trenérů, a tentokrát bojuje pokaždé všech šest vašich Pokémonů. Bohužel do tohoto turnaje nelze použít vlastní Pokémony z Game Boy hry. Poháry doplňuje v nabídce ještě Gym Leader Castle, ve kterém se postupně utkáte se všemi již dávno pokořenými trenéry stadionů z Johto a jejich pomocníky. A na konci čeká, jaké to překvapení, Elite Four, váš tradiční rival, a možnost bojovat proti trenérům světa Kanto! Pokud vás osamocené úsilí omrzí, můžete si pozvat domů až tři další kamarády. Když hrajete ve čtyřech, v aréně ovšem nejsou čtyři Pokémoni najednou, ale hráči se rozdělí na dvojice, z nichž každý ovládá polovinu Pokémonů v týmu, a při boji se střídají.



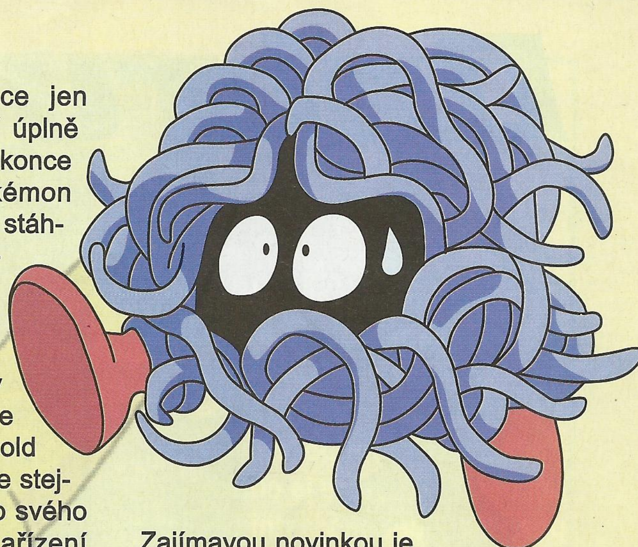
Kromě pohárů jsou ve hře také tradiční minihry, samozřejmě všechny zbrusu nové. V každé z nich je hlavním hrdinou jeden z Pokémonů, zachycený při nějaké své typické činnosti. A tak se setkáte s poletujícím Golbatem, nabíjejícím se Pichu, kutálejícím se Togepim nebo mlsným Eevee.

Krom možnosti samostatně si zahrát každou z 12 hříček je tu i také soutěž o šampióna miniher, ve které se až ve čtyřech hráčích dá soutěžit v získávání mincí. Vše doplňuje pěkně těžký kvíz ze znalostí všeho kolem Pokémonu.

K hraní Pokémon Stadium 2 není třeba vlastnit současně také některou z Game Boy Pokémon her, ovšem pokud ji máte, příliš neváhejte s jejím vložením do Transfer Paku. Bitvám bez vlastních, z Game Boye přetažených bojovníků, totiž přece jen trochu chybí motivace. Pokémon Stadium 2 nemá žádný vlastní příběh, není tu žádný vývoj vybraných Pokémonů, a i když vyhrát všechny poháry může být i pro ostříleného borce docela těžké - přece jen s "cizími" Pokémony to není úplně ono, a po čase to může dokonce začít trochu nudit. Pokémon Stadium 2 naštěstí umožňuje stáhnout si do hry data vaší aktuální družiny Pokémonů z Game Boy hry. Podporováno je všech šest Pokémon RPG her, tedy i poslední Crystal - přestože v manuálu se mluví jen o Gold a Silver. Přetažení dat funguje stejně, jako v prvním díle hry. Do svého N64 ovladače zapojíte zařízení zvané Transfer Pak, vložíte do něj cartridge s Game Boy hrou a zapnete N64. Ve hře pak můžete přetáhnout svoji aktivní družinu Pokémonů do některého z pohárů, v Pokémon Laboratoři pohodlně třídit a organizovat všechny Pokémony a věci, a můžete dokonce každý den dostat



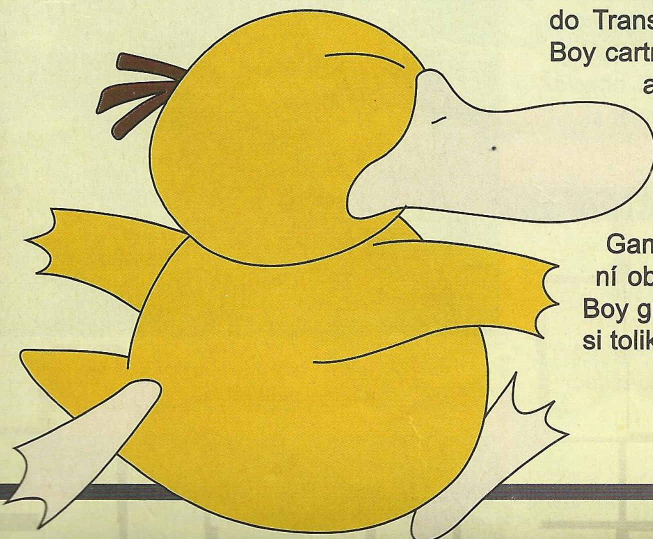
Mystery Gift, stejně jako při infra spojení dvou Game Boyů. Pokémony je ve Stadium 2 možné také uskladnit ve speciálních boxech - to pokud vám už to místo na 280 Pokémonů v Game Boy hře nestačí. Pomocí boxů ve Stadium je možné Pokémony i vyměňovat, stačí připojit do Transfer Paků dvě různé Game Boy cartridge, a nebudete k výměně ani potřebovat skutečný Game Boy. Ostatně nepotřebujete ho ani k hraní, protože v GB Tower můžete dokonce i hrát normální Game Boy hru! Na velké televizní obrazovce sice vypadá Game Boy grafika trošku divně, ale zase si tolik nezkazíte oči... ;-)



Zajímavou novinkou je Pokémon Academy. Pracuje v ní Earl, odborník na úplně všechno, co se Pokémonů týká. Můžete se zapsat do jeho pokémonních přednášek, často zajímavých i pro zkušené hráče. Samozřejmě k dokonalému pochopení popisovaných bojových strategií musíte ovládat alespoň základy angličtiny. Jestli je vám opravdu všechno jasné si Earl na konci každé lekce ověří malým kontrolním testíkem. Získané znalosti je pak možné si ihned vyzkoušet v praxi ve cvičných soubojích. Důležitou součástí akademie je také místní informacemi natřískaná knihovna, kde najdete úplně všechno o všech Pokémonech, podrobné popisy útoků které se mohou naučit, vše o jejich evoluci, slabinách i přednostech, a také popisy všech předmětů ve hře. V knihovně se dá dobře vyhledávat, takže tu snadno zjistíte, jestli existuje takový Pokémon, který by vyhovoval vašim požadavkům na svůj typ a možnosti útoků.

A jaký je finální verdikt? Vzhledem k trochu opožděné recenzi už asi všichni, kdo Pokémon hrám opravdu propadli, Pokémon Stadium 2 dávno mají. Především majitelé Gold/Silver/Crystal nemohou koupí hry udělat chybu. Pokud ovšem máte některou ze starších Game Boy her, a k ní už první díl Pokémon Stadium, zase tak mnoho nového ve druhém dílu nenajdete...

-kra-

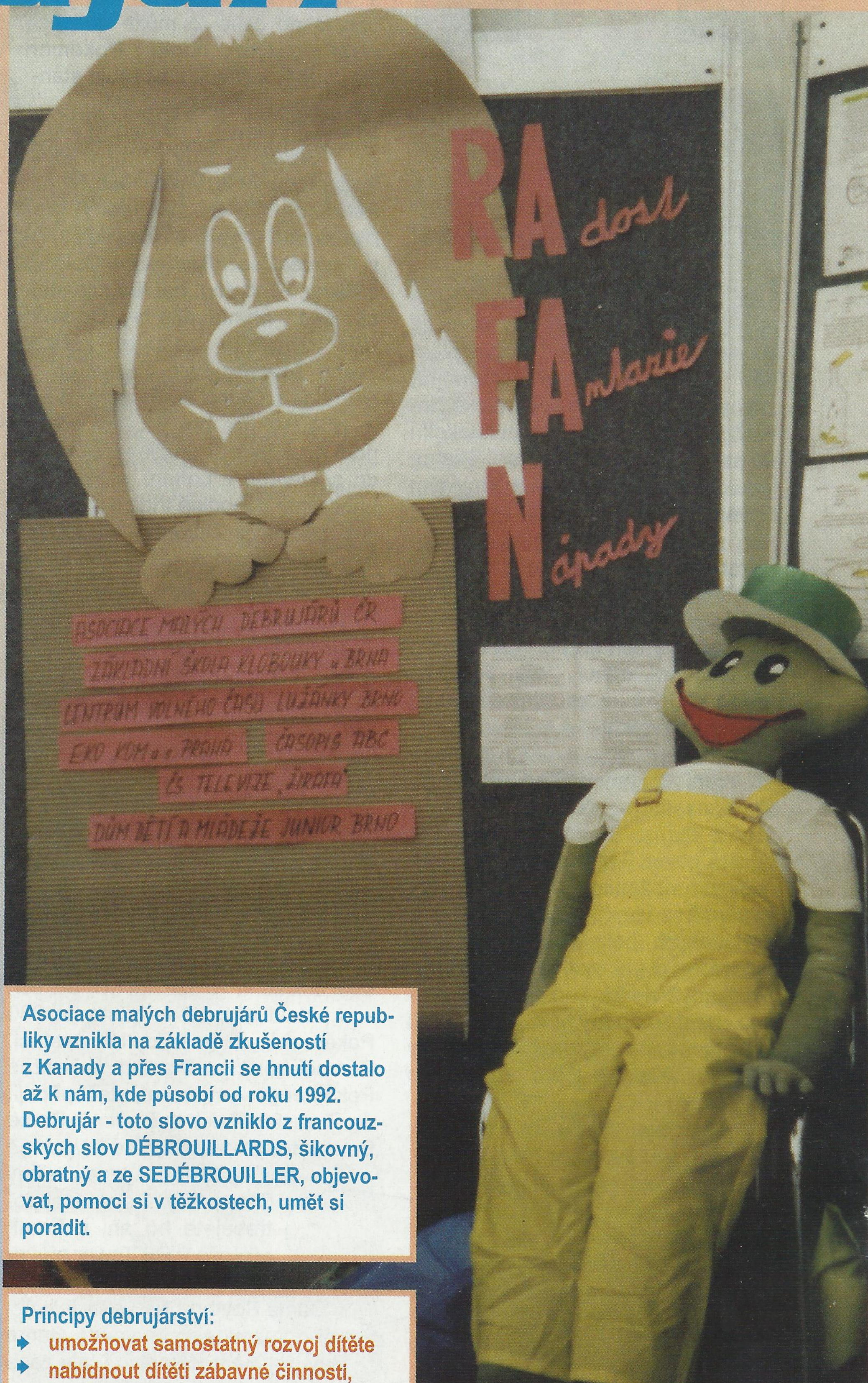


Debrujáři

Už jste někdy slyšeli o debrujárech? O šikovných dětech, které dokáží využívat zákonů fyziky s takovou dokonalostí, až se mnohým laickým pozorovatelům tají dech? Že byste je chtěli poznat a vidět na vlastní oči, jak dokáží vyrobit píšťalku z víčka od kompotu, lupu z kelímku od Ramy, vytvořit z igelitových sáčků drahokam nebo dokonce malovat zvukem? Že byste byli na to všelijaké ovládání přírodovědných jevů často připomínající kouzlení doopravdy zvědaví? My v redakci jsme zvědaví byli, a tak jsme se rozhodli tyto malé šikuly navštívit osobně a přiblížit vám jejich činnost.

Asociace mladých debrujárů byla založena v září roku 1992 a jako dětské hnutí, jevící výrazný zájem o přírodovědné a technické předměty, má kořeny svého vzniku v Kanadě a ve Francii. Název debrujáři si české děti vybraly samy. Slovo debrujár je francouzského původu a vzniklo ze slov "débrouillards" (šikovný) a "se débrouiller" (objevovat, umět si poradit).

V Břečťanové ulici na Praze 10 se malí debrujáři pravidelně schází už téměř deset let. Paní Kulichová, která je vedoucí duší této místní zájmové činnosti, jich má pod taktovkou celou třicítku. Při našem setkání sice nebyli debrujáři v plném počtu, ale zato v plné síle pilnosti. Jenže kdo si myslel, že se při návštěvě bude jen dívat a obdivovat jejich práci, byl na omylu. Od samého počátku setkání mi byla věnována péče přímo odborná a v okamžiku mě zapojili do své týmové práce. Vždyť debrujáři provádějí řadu zajímavých a zábavných pokusů s jednoduchými pomůckami a získávají tak četné zkušenosti s přírodovědnými jevy, které jsou základem budoucí vědecké práce. Oni tyto jevy pozorně sledují a jak jsem zjistil, umí je i náležitě vysvětlit. A to mnohdy lépe než vysokoškolsky vzdělaný člověk. Přitom nejmladší členové navštěvují ještě první stupeň ZŠ a ti nejstarší se chystají ke zkouškám na střední školy a učiliště.



Maskot debrujárů žabák Beppo představuje veřejnosti debrujárskou soutěž Rafan.

Asociace malých debrujárů České republiky vznikla na základě zkušeností z Kanady a přes Francii se hnutí dostalo až k nám, kde působí od roku 1992. Debrujár - toto slovo vzniklo z francouzských slov DÉBROUILLARDS, šikovný, obratný a ze SEDÉBROUILLER, objevovat, pomoci si v těžkostech, umět si poradit.

Principy debrujárství:

- **umožňovat samostatný rozvoj dítěte**
- **nabídnout dítěti zábavné činnosti, které probouzejí jeho zájem o vědu**
- **využívat otevřenost dítěte k vědeckým jevům, se kterými se setkává v každodenním životě**
- **rozvíjet zvědavost a posilňovat smysl pro zodpovědnost dítěte**



Takto vypadá debrujárský stánek na výstavě. Debrujáři vás rádi uvedou do tajů fyzikálních jevů.

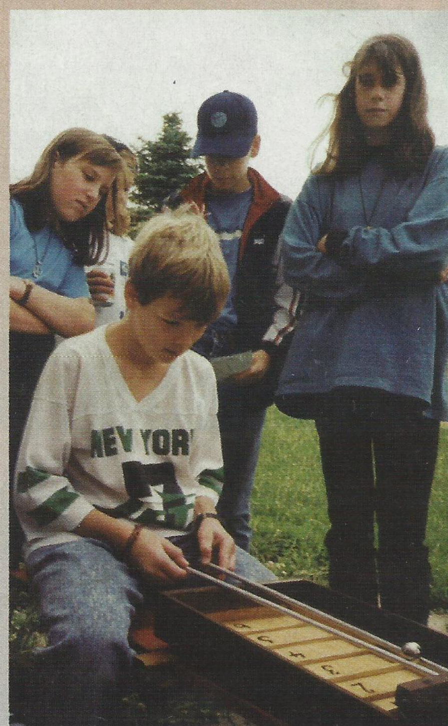


Skládání dřevěné mozaiky je pro debrujára maličkostí.

Hlavními znaky debrujárských pokusů jsou dostupnost, jednoduchost a materiálová nenáročnost. Než jsem se nadál, složila malá debrujárka Petra, žákyně třetí třídy ZŠ, během krátké chvíle z rozličných částí dřevěné mozaiky slovo IVO. Hlavolamy dokázaly i ostatní děti skládat s takovou rychlostí, že se dospělák jako já nestačil divit. Ale děti neváhaly a dokázaly mi, jak dokáží řídit své hbité prsty držící tužku v zrcadlovém odrazu. Nakreslená silnice se v zrcátku jeví tak jednoduchou záležitostí. Ale ouha, skutečnost je jiná a kdo si tento pokus sám vyzkouší, jistě uzná, že mám pravdu. Je to podobné, jako když paní učitelka na prvním stupni řekne dětem, aby zvedly levou ruku, ale ona sama musí zvednout pravou ruku. Určitě už tušíte, proč. Nu, co by se asi stalo, kdyby paní učitelka zvedla levou ruku také? Odpovědět si můžete sami.

A následovaly další pokusy. Malí debrujáři mi jich ukázali celou řadu a já se nestačil divit. Děti mi darovaly krásné šperky v podobě polodrahokamů. A ani se mi nechtělo věřit, že tyto barevné výtvory vznikly podle návodu Terezky Pachlové z klubu Asociace mladých debrujárů ČR ve Stráži u Tachova z obyčejných mikrotenových sáčků.

Děti mi ukázaly, jak bez jediného lepení složit hrací kostku, a jednu dosud nesloženou mi též



Není to tak těžké donutit kovovou kuličku ke kutálení se do „do kopce".

darovaly pro redakci, abychom si to při skládání vesele užili.

Postupně mě zasvěcovaly do tajů, při kterých hraje hlavní roli povrchové napětí. Takto např. do po okraj naplněné sklenice vody dokázaly umístit ještě 40 Kč v mincích, než voda konečně začala přetékat. Že tomu nevěříte? Můžete si to ostatně vyzkoušet sami. Většinu těchto pokusů totiž najdete v knížkách, které AMD vydala a které jsou překlady kanadských publikací.

Paní Kulichová na schůzku donesla rodiči dětí vyrobeného maskota debrujárů - žabáka Beppa. Měří více jak jeden metr. Mohl jsem si jej pochovat na klíně. Po celý čas mě Beppo sledoval od katedry, na které se usadil, pohledem, jako by odhadoval mé schopnosti potencionálního debrujára. Ostatně Beppo je všude, kam se podíváte. Děti ho mají ve svém logu, hrdě jej nosí vytištěného na tričkách a při četných předváděcích výstavách se žabák Beppo z čestného místa rozhlíží po davech obdivovatelů umění jeho svěřenců.

Strávil jsem s malými debrujáry ze Zahradního města dvě hodiny a byl to opravdový zážitek. Ještě než jsme se rozloučili, ukázali mi Lenka a její tatínek, Péťa, dvojčata David a Patrik, Aneta, Míša a Magda před budovou školy, jak dokáží vypustit do výše několika metrů malou raketu. Že k tomu postačí umělohmotná láhev, trošku octa a jedlá soda v ubrousku, jsem se už ani nedivil.

Co k našemu setkání dodat? Že by bylo krásné si představit, jak šikovnost debrujárů vklouzne do školních lavic dětí všude na světě. Určitě by to díky názornějšímu chápání do té doby nejistotu nahánějícím vzorcům fyzikálních jevů vneslo radost a zábavu do hodin fyziky a techniky. A třeba by to znamenalo i lepší chování se ke světu kolem nás. Co myslíte? *-zak-*

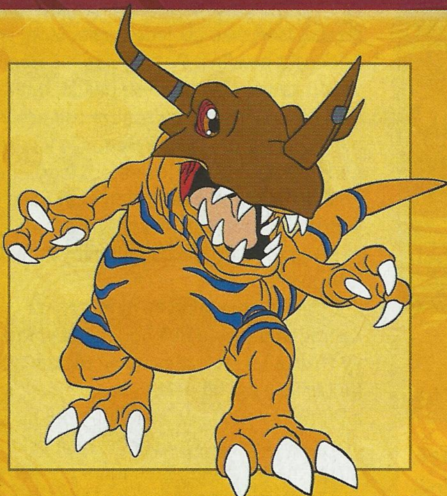


Debrujáři pořádají různé soutěže, které procvičí mysl i ducha všech účastníků.

DIGIMONI



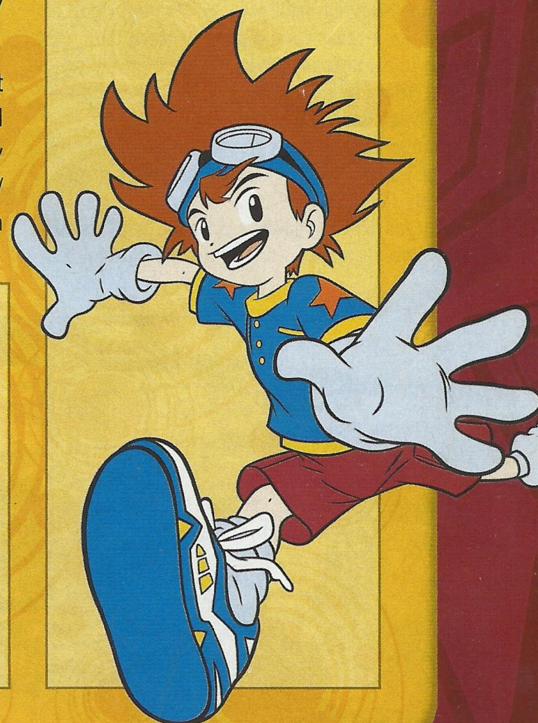
Skupinka sedmi dětí, Tai, Matt, Sora, Izzy, Mimi, Joe a T.K. tráví prázdniny v letním táboře. K překvapení všech se začnou dít prapodivné věci. Ač je polovina července, začne sněžit. Obrovská magnetická bouře, která poté následuje, přenese naše přátele do jiného světa. Jde o digitální svět. Seznámí se tu se záhadnými bytostmi - Digimony (Digital Monsters) Koromonem, Tsunomonem, Zokomonem, Motimonem, Tanemonem, Bulkamonem a s Tokomonem. Ti se hned s dětmi skamarádí a stanou se jejich nerozlučnými přáteli. Seznamují své dětské kamarády s Digisvětem a chrání je před různými nástrahami tajuplného místa, kde nežijí pouze hodní, malí Digimonci, ale také velká monstra, ovládána silou zla. Temné síly se snaží ovládnout tento podivný svět. Naši hrdinové, po boku se spřátelenými Digimony, putují tímto zvláštním místem a proti těmto silám společně bojují. Digimoni se při těchto bojích proměňují ve vyšší vývojová stadia a tak jsou rázem z malých roztomilých Digimonků obrovská monstra, která se po boji zase vracejí do původní podoby.



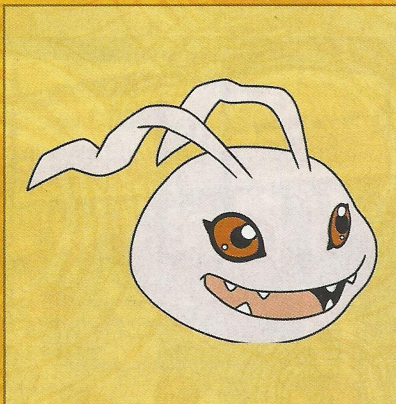
TAI

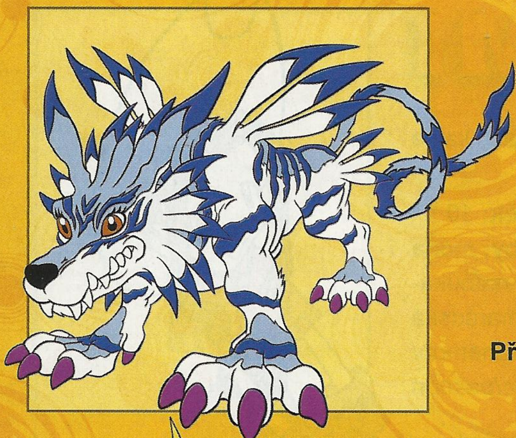
jinak Taichi Kamiya
nepsaný šéf party

Věk: 11 let
Záliby: sportovec, miluje baseball
Povaha: přátelský, neposedný
Přítel digimon: Koromon/ /Greymon/Agumon







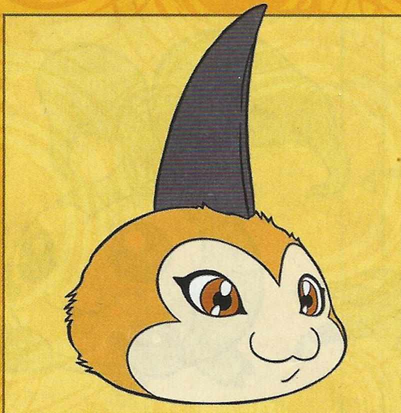


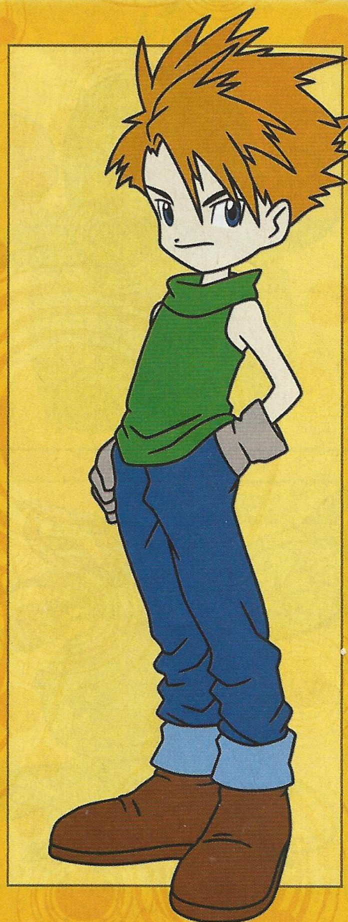
MATT

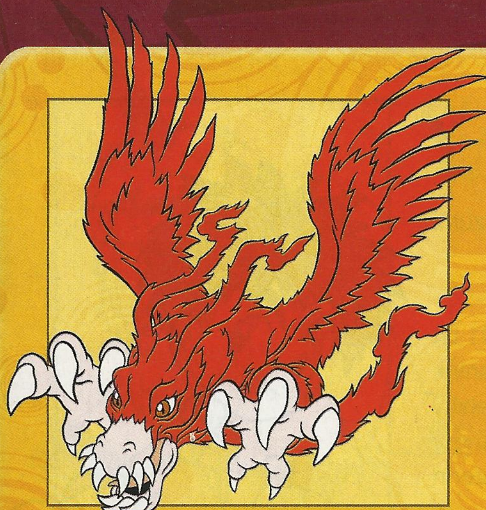
jinak Yamato Ishida

Věk: 13 let
Záliby: rocková hudba
Povaha: tvrdohlavý
Přítel digimon: Tsunomon/gabu-mon/garurumon





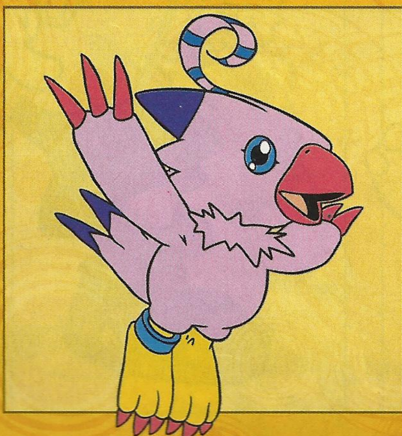


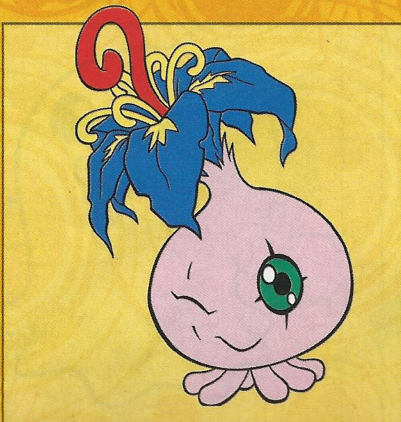


SORA

jinak Takenouchi

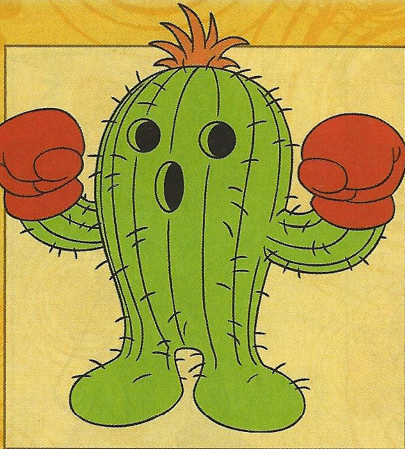
Věk: 13 let
Záliby: dobrodružství
Povaha: veselá
Přítel digimon: Yokomon/
/Biyomon/Birdramon





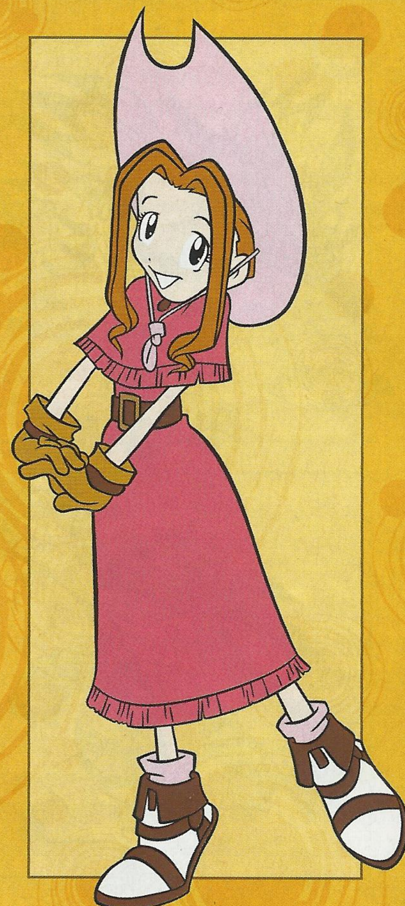


MIMI

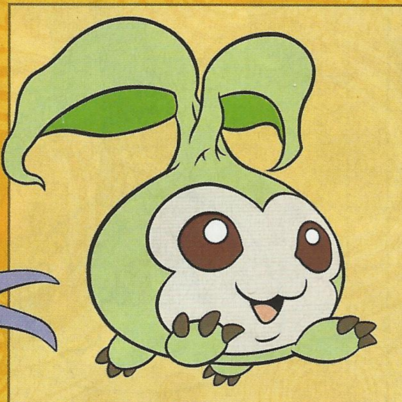


jinak Tachikawa

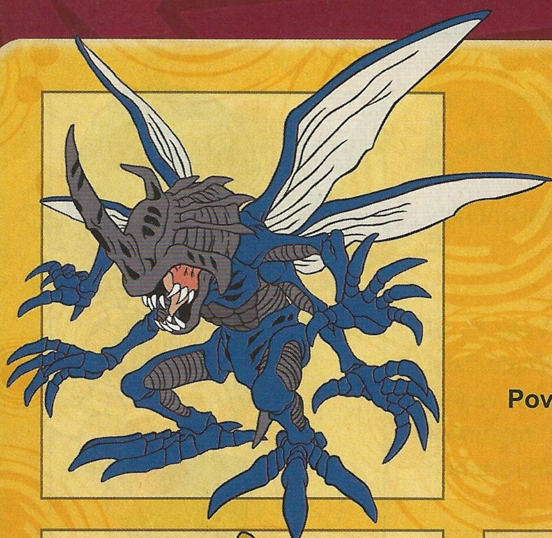
Věk: 10 let
Záliby: móda
Povaha: občas pěkně nafouka-ná, kamarádská
Přítel digimon: Tanemon/ /togemon/palmon







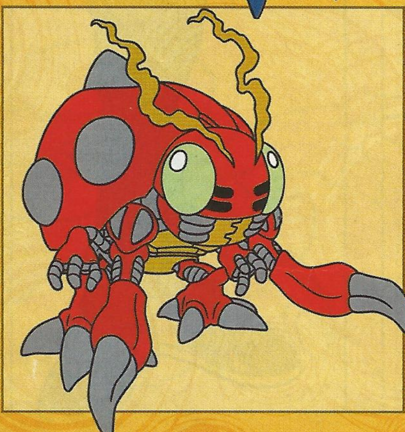
IZZY



jinak Koushiro Izumi

Věk: 11 let
Záliby: počítačový maniak
Povaha: velmi chytrý a přátelský
Přítel digimon: motimon/ /Tentomon/Kabuterin



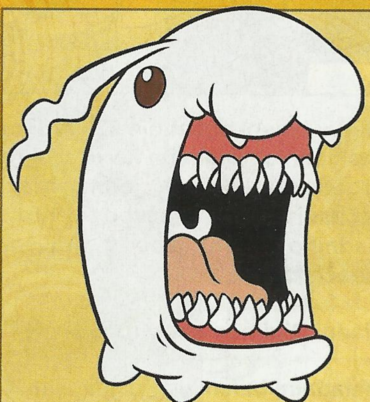




T.K.

jinak Takeru Takaishi

Věk: 7 let
Záliby: hrát si s kamarády
Povaha: nebojácný bráška Matta
Přítel digimon: Tokomon/
/patamon







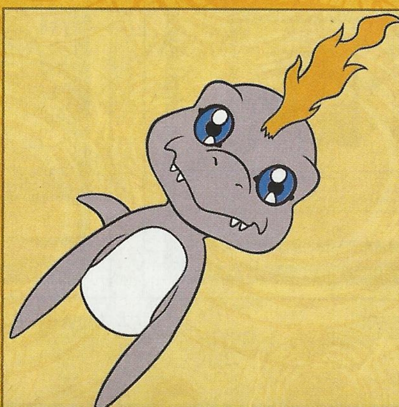
JOE

jinak Jyo Kido

Věk: 13 let
Záliby: blázen do učení a čtení
Povaha: _______
Přítel digimon: Bukamon/
/Gomamon/Ikkakumon



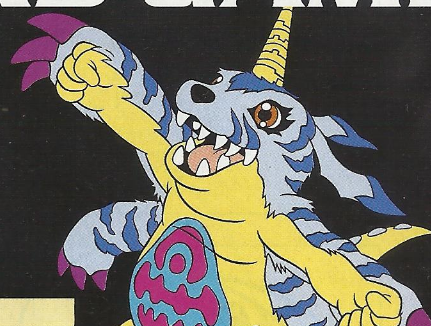






DIGI-BATTLE CARD GAME

Magic: The Gathering, Pokémon Trading Card Game, Harry Potter Trading Card Game, The Lord Of The Rings Trading Card Game. To je jen výčet několika oblíbených karetních her. Digi-Battle Card Game je dalším titulem do série. Nastupuje fenomén Digimonů a s nimi přichází i tato karetní hra.



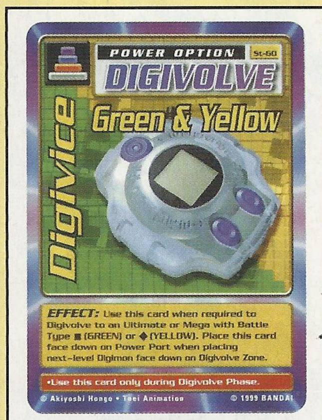
DIGIMON CARDS



Základní balení obsahuje 62 rozdílných karet (48 základních Digimon karet a 14 rozdílných energetických karet), jednu hrací desku, 2 počítadla skóre a návod ke hře. Karty ze základního balení jsou v pravém horním rohu očíslované 1-62.

Základní Digimon karty (DIGIMON CARDS)

V základním balení jich najdete 48. Dělí se na tři bojovné typy (BATTLE TYPES). Každý typ je označený jinou barvou značky v levém horním rohu. Červenou, zelenou a žlutou. Bojový typ protihráče určuje druh hráčovy energie (DIGIMON POWER). DIGIVOLVE LEVEL rozděluje Digimon karty na další čtyři druhy. ROOKIE, CHAMPION, ULTIMATE a MEGA. DIGIVOLVE REQUIREMENTS ukazuje, které karty musí hráč mít v DUEL ZONE a kolik stojí. DIGIMON NAME označuje jméno Digimona, DIGIMON GROUP skupinu, DIGIMON TYPE typ Digimona. SPECIAL ABILITY ukazuje speciální schopnosti a SPECIAL EFFECT speciální efekty Digimona.



DIGIVOLVE



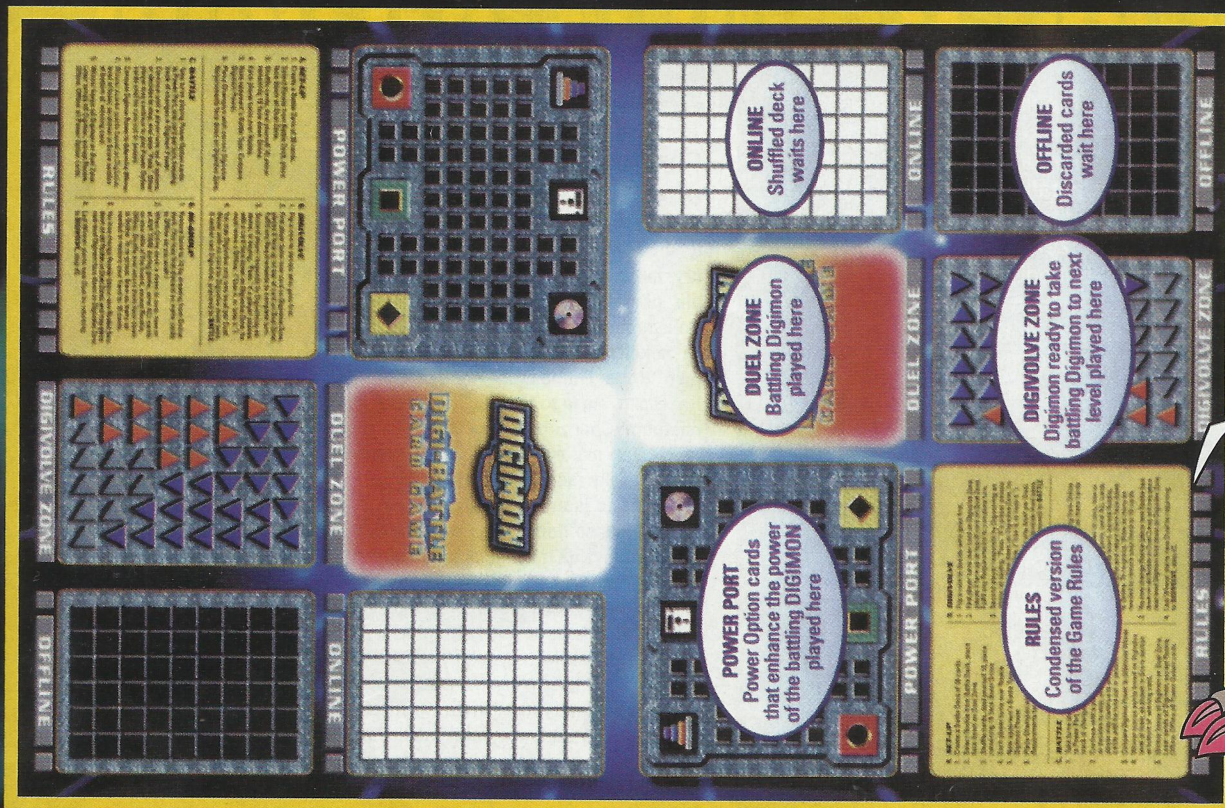
FORCE FX



POWER BLAST

Energetické karty (POWER OPTION CARDS)

V základním balení jich je 14. Jsou tři typy: DIGIVOLVE, FORCE FX a POWER BLAST cards.





HRACÍ PODLOŽKA PRO DIGI-BATTLE CARD GAME

Pokémon Trading Card Game

V minulém čísle se mi do hodnocení posledního Pokémona vloudila drobná chybička. Bylo to u Bulbasuara. Správně mělo být, že Bulbasaurův útok Leech Seed umožňuje vyléčit se o 10 v případě, že Bulbasaur nějaké zranění způsobí. Moc se tedy omlouvám všem příznivcům tohoto Pokémona. Navíc budu muset upřesnit ještě jednu věc. Psal jsem, že při hodnocení budeme postupovat abecedně. To je sice pravda, ale abych to upřesnil, tak abecedně podle anglické abecedy. Chansey, Charizard, Charmander a ostatní budou tedy zařazení pod písmenko C. Aspoň si můžete procvičit anglickou abecedu a ověřit si, že žádné CH tam opravdu není. No a ten nebo ta z Vás, kteří mi pošlou nejpěkněji namalovanou anglickou abecedu, dostanou ode mne booster Base Set. Teď už se tedy pusťme zase do dalšího hodnocení.

Caterpie



další základní Pokémon s vývojovými stádii, který má málo životů a slabý útok. Myslím, že je ale o něco lepší než třeba Bulbasaur, a to díky svému útoku. Zranění způsobuje sice jenom za 10, ale pokud máte trochu štěstí a bude Vám správně padat mince (kostka), můžete Caterpie v případě nutnosti v aréně chvilku udržet. Hodí se pouze do balíčku pro radost, protože ani Metapoda, ani Butterfree v žádném úspěšném balíčku nenajdete. 40 životů je na hranici minima. Se slabostí, cenou za ústup a hratelností na turnajích je to stejné jako u Bulbasaura. Standard a No Rare. Karta je to opět běžná a patří k nejlevnějším. Co říci k obrázku? Většina housenek není zrovna moc hezkých a Caterpie k nim patří, ale uznávám, že je asi pro někoho roztomilá. Celkové vyobrazení karty je dobré.

Ceny: ČR - 5,- Kč; USA - 0,39$

Charmander



logicky povinná karta, pokud chceme zařadit Charizarda. Charmander není ale zase tak špatný ani sám o sobě. I když Vám v boji moc dlouho nevydrží, rozhodně patří mezi ty lepší základní Pokémony, kteří mají ještě další dvě vývojová stadia. První útok Scratch je sice jeden z nejslabších, ale druhý útok Ember i přes to, že musíte odhodit jednu ohnivou energii, není až zase tak k zahození. 50 životů je taky docela dobrých. Slabost na vodní Pokémony je normální. Mínusem je žádná odolnost a ústup za jednu energii je průměr. Co se týká doporučení pro zařazení do balíčku, tak pokud chcete hrát Charizarda, nebo třeba jen Charmeleona pro turnaj No Rare, stejně ho do balíčku zařadit musíte. Není tedy co řešit. S Charmandrem můžete hrát jak na turnajích Standard, tak na No Rare. Obrázek je pěkný.

Ceny: ČR - 7,- Kč; USA - 0,39$

Charizard



co se týká popularity, tak má Charizard ve světě Pokémonů určitě druhé místo. Co se týká karetní hry, tak tady už stříbro sice neobdrží, ale přesto patří k těm nejsilnějším Pokémonům. Charizard svým trenérům již několik turnajů vyhrál. Sice ne tolik, jako třeba Bulbasaur, nebo Zapdos od Rakeťáků, ale je to taky slušná sbírka. Pokud nastoupí Charizard s dostatkem energií do útoku, tak málokdy přežívají i ti nejzkušenější trenéři. Díky schopnosti Energy Burn je totiž jedno, co to jsou za energie. 120 HP je super. Cena ústupu za tři energie je sice hodně, ale Charizard není přece od toho, aby ustupoval. A když už tedy musíme ustoupit, tak si můžeme pomoci trenérem. Naštěstí existuje několik možností, jak se proti těmto extra silným Pokémonům bránit. Stačí mu nějakým i slabým Pokémonem zakázat jeho jediný útok, nebo ještě lépe vyrukovat s Mr. Mimem a máme po starostech. Jinak by to totiž ani v karetních hrách nešlo, na všechno existuje nějaká obrana. Doporučení ale zní jednoznačně. Charizard je předurčen do vítězných balíčků. Počítejte ovšem s tím, že Vás to bude taky něco stát. Nezmínil jsem se ještě o odolnosti a slabosti. Tak slabost na vodní je normální a odolnost na bojové je rozhodně dalším plusem. Všichni ostatní ohniví Pokémoni v Base Set jsou totiž bez odolnosti. Vyobrazení Charizarda je velmi pěkné (moc přátelsky nevypadá, že?) a můžete s ním hrát na Standardu.

Ceny: ČR - 340,- Kč; USA - 29,95$

Chansey



jeden z nejlepších základních Pokémonů. Výborná zeď s útokem za 80. Pokud máte na střídačce Unowna N z Neo Discovery, který snižuje zranění Vašim bezbarvým Pokémonům o 30 (tzn., pokud Chansey použije druhý útok, tak si způsobí zranění jen za 50), Double Colorless Energy v akci (případně i Metal Energy), nějaké to léčení, nebo vracení Pokémona na ruku, odvede Chansey hodně dobrou práci. Do pomalých nebo bezbarvých balíků je tento Pokémon nutností, ale rozhodně se nemusíte bát toho, že by jste ji neuplatnili i v jiných strategiích. Jedinou nevýhodou je, že si ji zahrajete jen na turnaji s formátem Standard, ale ten je naštěstí ještě pořád nejfrekventovanější. Všechny vlastnosti a kombinace útoků Chansey jsou výborné. 120 životů je, nejen na základního Pokémona, extra třída. Jen opravdu pozor na to, že si Chansey způsobuje sama zranění za 80. Podpora trenérů nebo jiných Pokémonů, pokud nebudete Chansey používat pouze na obranu, je nutností. Cena za ústup ujde. S odolností na psychiku a se slabostí na boj jsme počítali. Obrázek patří v holografické kategorii k průměru a i když je na pohled Chansey hodně zvláštní Pokémon, mně osobně je velmi sympatická. Cena je na tak dobrého Pokémona v holografickém vyobrazení přijatelná. Závěrečné doporučení - Chansey je ideální Pokémon do vítězných balíčků.

Ceny: ČR - 90,- Kč; USA - 9.99$





Charmeleon



poměrně dobrý Pokémon, kterého můžeme využít jako celkem slušného bijce pro turnaj No Rare, nebo jako vývojový stupínek k Charizardovi. Na turnaji No Rare byste ho klidně mohli využít jako jeden ze základů Vašeho vítězného balíčku. Třeba Dewgong je sice pro No Rare lepší, ale když nebudete mít nic jiného, nebo máte prostě rádi jen ohnivé Pokémony, tak Vám Charmeleon rozhodně ostudu neudělá. Nezapomeňte ale na dostatek energií, protože jeho přednost je nejen v dostatečném počtu životů (80), ale taky v jeho druhém útoku Flamethrower. No a "Plamenomet" Vám totiž jednu energii vždy odhodí, tak abyste měli čím dobíjet. Cena za ústup docela ujde. Slabost na vodní a žádná odolnost je normál. Jak už jsem se zmínil, tak se dá hrát jak na No Rare, tak samozřejmě i na Standardu. Na obrázku je vyobrazen hezky a je vidět, že už je pěkně naštvaný. Tak legrácky stranou.

Ceny: ČR - 20,- Kč; USA - 0,69$

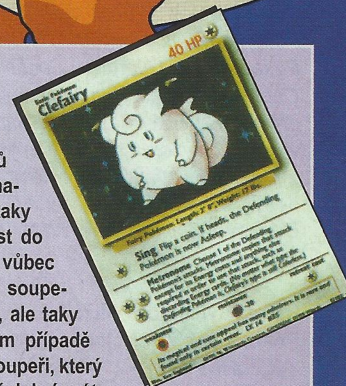
Clefairy Doll



konečně zase další trenér. Bohužel ale taky jeden z nejhorších. Je to jedna z karet, která byla vydána asi jen pro sběratele. Je tak špatná, že jsem ji snad neviděl hrát ani u žádného ze začátečníků. Pokud jste se zbláznili, tak si ji do balíčku klidně dejte. Napadá mě snad jen, že by se dala využít pro nějaký hodně, ale opravdu hodně šílený zdržovací balíček. Jinak si nechejte ve svém sběratelském albu jednu a ostatní trenéry Clefairy Doll věnujte někomu mladšímu na hraní. Pokud není někomu jasný překlad této karty, tak abyste byli v obraze, provedu "volný" překlad. Clefairy Doll můžete hrát jakoby to byl Pokémon s počtem životů za 10 a bez jakéhokoliv útoku. Když Vám tuto kartu soupeř vyřadí nedostane žádnou odměnu. Pokud je v aréně jako aktivní Pokémon, nemůžete s ní ustoupit a Vy sami ji můžete během svého kola vyřadit mezi odhozené karty. Takže pokud jste ji měli v balíčku jen proto, že jste neznali přesně její překlad, tak teď už to víte a honem s ní pryč. Ač se to zdá sebevíc neuvěřitelné, tato karta je vzácná. Dovedu si představit oprávněně zklamaného a znechuceného hráče, který ji má v boosteru. Blázni a dočasně zbavení smyslů si s ní mohou zahrát na Standardu. Ani obrázek na kartě nestojí za moc. No a co se týká ceny, tak ta by dle mého měla být tak za 1,- Kč.

Ceny: ČR - 30,- Kč; USA - 0,99$

Clefairy



dost zajímavý Pokémon. Škoda jen, že nemá o takových 20 životů víc. Co ho dělá především zajímavým, je jeho útok Metronom a pak taky jeho bezbarvost, tedy zařaditelnost do jakéhokoliv balíčku. Metronom je vůbec pěkně vypečený útok. Okopírovat soupeřův útok může být někdy výborné, ale taky někdy sebezničující. V tom prvním případě není nic lepšího, než se vysmívat soupeři, který má v Aréně sice Pokémona s hodně dobrým útokem, ale jaksi se mu zrovna nedostává energií. Je to potěšující vyřadit Charizarda bez energií slaboučkou Clefairy za dvě kola. V tom druhém případě dejte pozor, abyste si zase nenaběhli třeba u Chansey. Clefairy při okopírování druhého útoku Chansey dá totiž 80 i sama sobě. Platí zde totiž "Sebezahrnující pravidlo". Jestli si tedy nejste jisti, jak se správně nějaký útok kopíruje, musíte toto pravidlo použít. Pokud jej zestručním, tak to pravidlo je v podstatě takové, že jestli je to logické, dosadíte v překladu útoku místo jména Pokémona slova "tento Pokémon". Při použití Metronomu a okopírování druhého útoku u Chansey by ve volném překladu místo - Chansey si dá sama sobě zranění za 80, bylo - tento Pokémon si dá sám sobě zranění za 80. Clefairy by si tedy dala sama sobě také zranění za 80. Ale třeba u kopírování útoku Call for Family samičky Nidorana dosadit místo jména Pokémona "tento Pokémon" nemůžete. Není to totiž logické. Překlad by potom zněl vyhledej ve svém balíčku Pokémona se jménem "tento Pokémon", a to prostě logické není, protože Pokémon se jménem Tento Pokémon neexistuje. Zůstává tedy - "vyhledej ve svém balíčku Pokémona se jménem Nidoran. Pokud by tedy Vaše Clefairy kopírovala útok Call for Family, mohli byste ve svém balíčku vyhledat jen Nidorany. Je potřeba se nad tím trochu zamyslet a pak je to jasné. Ale vraťme se k hodnocení Clefairy. Není špatná, ale raději ji používejte jako vývojovou fázi pro Clefable. Ta už má mnohem víc životů a Metronom podstatně levnější. Jinak dávejte Clefairy do arény jen v případě nutnosti. Trochu by sice soupeře mohl zdržet uspávací Sing, ale musí se na něj házet, a když to nevyjde, tak se 40 životy dlouho nevydržíte. Jinak většina z Vás slabost na bojové a odolnost na psychické Pokémony opět určitě očekávala. Ústup za jednu energii můžeme tolerovat. Doporučení, co se týká zařazení do balíčku, už jsem naznačil. Hrajte ji jako základní stupínek pro dobrou Clefable. Karta je jako jedna z mála základních Pokémonů s vývojovým stadiem překvapivě holografická a tudíž také vzácná a může se hrát jen na Standardu. Vyobrazení je docela pěkné.

Ceny: ČR - 60,- Kč, USA - 9.99$

-nav-





LISTÁRNA

Kolik je vlastně zatím Pokémon filmů?
Zatím jich je pět, přičemž pátý film nebyl ještě uveden ani v Japonsku.

Mohli byste napsat jednotlivé názvy Pokémon filmů?
Pokémon the First Movie: Mewtwo Strikes Back (Pokémon První Film), Pokémon 2000: The Power of One (Pokémon 2: Síla jednotlivce), Pokémon 3: Lord of the Unknown Tower, Pokémon 4: Celebi - A Timeless Encounter, Pokémon 5: Guardian Spirits of the Water Capital. U jednotlivých filmů často existuje více anglických názvů, protože film se jmenuje v různých zemích při různých překladech z japonštiny různě. U posledního filmu zatím nebyl oznámen ještě vůbec žádný název, Guardian Spirits of the Water Capital je čistě neoficiální překlad.

Už se ví něco bližšího o těch nových Pokémonech, co jsou mezi nimi Ratiosu a Ratiasu?
Zatím bohužel ne. Na veřejnost pronikají jen útržky informací a japonská jména Pokémonů, nicméně vzhledem k tradičně naprosto odlišným jménům Pokémonů v anglické verzi hry se s názvy jako Barubito, Yomawaru, Balbeet nebo Mogimogi stejně zřejmě nikdy nesetkáte...

Kolik je celkově nových Pokémonů a kdy bude k vidění jejich seznam?
Kompletní seznam nových Pokémonů určitě nebude k mání dříve, než se nová Pokémon hra objeví na pultech japonských prodejen. Na přeloženou verzi do angličtiny si pak budeme muset ještě pravděpodobně dalších pár měsíců počkat.

Internet nemám a proto bych se chtěl zeptat, jak se dají zjistit jejich (pozemská) originální (japonská) jména (já vím, že Unown = Annon - protože jste to uvedli v listárně v únorovém čísle Magazínu).
Pokud v některém z budoucích čísel Magazínu zbyde místo, uvažujeme o otištění kompletního seznamu japonských jmen všech Pokémonů.

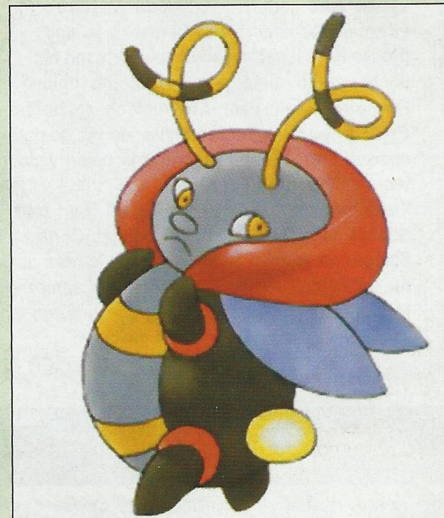
Vyvíjí se Hitmolee v Hitmonchana?
Ne, Hitmonlee už nemá žádné další vývojové stadium.

Proč jste měli v trenérských kartách Pokéball, Pokédex, Pokémon Breeder, Pokémon Center a Pokémon Flute HP?
Hmm, zřejmě proto, že to jsou trenérské karty.

Kde můžu v Yellow verzi v Seafoam Island najít Articuna? Prosím, popište trochu podrobněji.
Seafom Island je bludiště. Na každé bludiště platí to samé - kreslit si mapu. Ovšem pro lenochy tedy podrobný postup. Po vstupu jděte nahoru, doprava, hoďte kámen do díry. Po schodech nahoru, žebříku si nevšímejte, pokračujte nahoru, doprava a po schodech dolů, kde hodíte do díry další kámen. Po žebříku dolů a ještě jeden kámen. Po žebříku zpátky a po sousedním žebříku opět dolů. Po schodech dolů, dolů, doprava, po schodech nahoru. Doprava, nahoru okolo žebříku, doprava a dolů po schodech ke kameni. Zpátky nahoru po schodech, doleva, dolů opět kolem stejného žebříku, doleva a dolů po schodech. Teď se dejte doleva kam až to půjde a na konci stejným způsobem nahoru. Žebříkem dolů. Doprava až k dalšímu kameni, který hodíte do díry. Teď se musíte vrátit k tomu žebříku, co jste ho už dvakrát minuli - takže doleva, po žebříku nahoru, dolů, doprava, nahoru po schodech, dolů, nahoru a to je ten žebřík. Slezte po něm dolů. Teď půjdete dolů, doleva, dolů a dolů po dalším žebříku. Doprava, dolů, doprava, dolů po schodech, doleva. Všechny kameny musíte naházet do děr a než se rozhodnete který kam, tak si to dobře promyslete (protože vám to neřeknu:-)). Když budou na svých místech, můžete pokračovat doprava, po schodech nahoru, doleva, nahoru, doleva, nahoru, doprava, dolů po schodech a v zápětí i dolů po žebříku. Teď doprava, nahoru, doprava a po žebříku nahoru. Po dalším žebříku zase nahoru, dolů po schodech a hoďte poslední kámen do díry. Zpátky nahoru po schodech a dolů po dvou žebřících. Doleva, dolů, doleva, žebříku si nevšímejte a jděte po schodech dolů a surfujte doleva až k Articunovi. Nejvyšší čas uložit si hru před pokusy o jeho chycení...

Kde a s kým můžu v Yellow verzi vyměnit Golema, Alakazama a Gengara?
To chápete špatně - ty Pokémony nezískáte výměnou s někým ve hře, ale výměnou s nějakým svým kamarádem, který také hraje Pokémony na Game Boyi.

Kde v Yellow verzi chytím Dratiniho, Dragonite, Dragonaira a Alakazama?



Alakazam se vyvíjí při výměně Kadabry. Dratini se dá chytit na udici na Safari a z něj můžete další dvě vývojové fáze získat evolucí.

Ohledně Crystal verze bych chtěla vědět, kde můžu chytit Chansey?
V okolí Route 12, 13 a 14.

Co dělá karta Lt. Surge's Secret plan?
Vyberte si z ruky jednu kartu a položte ji na střídačku lícem dolů (kartu nemůžete odehrát, pokud nemáte na střídačce místo). Dokud je tato karta otočena lícem dolů, považujte ji za kartu základního Pokémona. Bude-li váš soupeř potřebovat znát nějaké informace o této kartě (použije na ni útok, speciální schopnost, trenérskou kartu apod.), otočte ji. Otočit ji můžete i ve chvíli, kdy budete sami chtít. Pokud kartu otočíte a není to základní Pokémon, odhoďte ji i se všemi připojenými kartami.

Co dělá karta Narrow Gym?
Tato karta po odehrání zůstává ve hře. Odhodit ji musíte, až když zahrajete jinou Stadium kartu. Žádný z hráčů nesmí mít na střídačce více než 4 Pokémony. Pokud zahrajete tuto kartu a hráč má na střídačce 5 Pokémonů, musí si sám jednoho z nich vybrat a vrátit ho zpět do ruky i se všemi kartami k němu připojenými. (Pokud vrací do ruky Pokémona oba hráči, váš soupeř to musí udělat jako první).

Jak se evolvují karty? Co musím pro to udělat? Co se stane se zbylými Pokémony, kteří byli původně základní nebo první vývojový stupeň?



Stačí vyložit evoluční kartu na kartu základního Pokémona. Karty zůstávají ležet pod aktuálním vývojovým stupněm Pokémona.

Když Pokémon použije k útoku energetické karty, tak se potom odhodí?
Pokud to není na kartě Pokémona výslovně napsáno, tak ne.

Ve verzi Yellow mi nejde surfovat s Pikachu. Jak to mám udělat?
Bylo by třeba lépe popsat váš problém, co vám vlastně "nejde". Jestli už vůbec máte surfujícího Pikachu. Jestli víte, kam s ním, potom máte jít (do domku na pláži u Fuchsia City). Nebo jestli se vám nedaří jen samotné surfování (doporučuji přečíst si plakáty na stěnách domku).

Prosím, chtěl bych se zeptat, na co je ta budka v Ilex Forest. Kamarád mi říkal, že je to chrám Celebiho. Jak se to používá?
V jiné než japonské verzi nijak.

Hraji karetní hru Pokémon Trading Cards Game. Mám problémy s překladem útoků. Prosím Vás, pomozte mi. Nevím co dělá útok "Mirror Move" Spearowa (lv. 13), co dělá speciální schopnost "Evolutionary Light" Dark Dragonaira (lv. 28) a co dělá speciální schopnost "Rebreat Aid" Dodria (lv. 28). Předem moc děkuji.
Mirror Move: Pokud na Spearow v minulém kole někdo zaútočil, způsobí bránícímu se Pokémonovi tento útok přesně stejné zranění, jaké Spearow utržil.
Evolutionary Light: Jednou během svého kola (předtím než zaútočíte) můžete prohledat svůj balíček karet a najít libovolnou evoluční kartu. Ukažte ji soupeři a dejte si ji do ruky. Balíček si zamíchejte. Dark Dragonair tuto schopnost nemůže použít pokud spí, je zmaten nebo ochromen.
Retreat Aid: Dokud je Dodrio na střídačce, je cena za ústup pro všechny vaše aktivní Pokémony o jednu energii menší.

Kolik má voltů Pikachu, Raichu a Pichu? A kolik Voltorb, Electrode a Electabuzz?
Síla elektrických Pokémonů se nepřepočítává na volty. U některých Pokémonů sice jsou nějaké hodnoty v jejich popisu (deset tisíc voltů u Raichu), ovšem to jsou jen dohady.

Kolik bude nových Pokémonů? Budete o nich psát, uděláte plakát nových Pokémonů?
Kolik jich bude, zatím nevíme, pravděpodobně zase 100, ale psát o nich budeme určitě! Slibovat plakát něčeho, co se objeví až za rok, by bylo asi hodně předčasné, nicméně pokud to bude jen trochu možné, do časopisu ho vložíme.

Budou nějaké nové hry s Pokémony na GBC a GBA jako byly Red, Blue, Yellow, Gold, Silver a Crystal?
Je velmi pravděpodobné, že pro GBC už žádná nová Pokémon hra nebude - alespoň zatím Nintendo nic takového neohlásilo. Pro GBA určitě Pokémon hry budou, ale zatím nelze říci, jak moc se budou podobat těm z GBC. Možná přesnější formulace by byla - o kolik budou lepší... Podle obrázků, které se nedávno objevily v jednom japonském časopise, se ovšem lze domnívat, že žádná revoluce v systému hry se konat nebude.





Pokémon Delibird má útok Present. Nač tento útok je a může s tímto útokem přemoci nějakého Pokémona?
Present má náhodný účinek - buď protivníka zraní, nebo mu naopak 80 životů vyléčí.

Magikarp je můj nejoblíbenější Pokémon, ale má vůbec Magikarp sílu nějakého Pokémona přemoci? Chtěl bych vědět jaké. A proč je Magikarp vodní Pokémon, když nemá žádný vodní útok, kdyby měl alespoň bublinky?
Magikarp se krom svého Splash může naučit útoky Tackle a Flail.

V Pokémon Velké knize psali, že Speed Ball slouží k chytání velmi rychlých Pokémonů a vy jste psali, že na rychlé Pokémony slouží Fast Ball. Je to stejné?
Ano, je to to samé. Jenže ve hře ve skutečnosti najdete opravdu jen Fast Ball (Kurt v Azaela Town je dělá z White Apricorn), žádný Speed Ball tam není. Tohle pojmenování se vyskytuje jen v některých pirátských verzích hry - ale aspoň teď každý vidí, z jakých podivných zdrojů Velká kniha Pokémonu vychází...

Chytnou Ash, Misty a Brock v seriálu ještě nějaké Pokémony? Objeví se v seriálu úplně noví Pokémoni?
Na obě otázky se dá odpovědět snadno - určitě ano!

Lugia - jeho první útok Aeroblast - má vysokou úroveň pravděpodobnosti pro Critical hit - co to je Critical hit, nic o tom nevím?
Při každém útoku je určitá šance, že se bude počítat jako critical hit - a způsobí soupeři jedenapůlkrát větší škodu. Některé útoky mají tu šanci větší a je možné zvýšit ji i pomocí předmětů (Scope Lens).

Který útok je silnější: Crabhammer nebo Cross Chop a co znamenají?
Oba útoky mají zvýšenou pravděpodobnost critical hitu. Silnější je sice Cross Chop, který zraňuje za 100 životů, ale je možné ho použít jen pětkrát, kdežto za 90 životů zraňující Crabhammer desetkrát.

Když použiji útok Explosion nebo Self Destruct, tak mi Pokémon zmizí nebo ztratí veškeré HP a už nebude schopen bojovat?
Nezmizí, jen přijde o životy a bude vyřazen z boje.

Jde použít cheat na nekonečno předmětů na Master ball, všechny pokébally, evoluční kameny a různá TM a HM?
Pomocí hardwarových cheatovacích zařízení, o kterých jsme psali v minulé listárně, to samozřejmě jde.

Kdybych si chtěl koupit GAME BOY, mám si k němu koupit CRYSTAL nebo raději YELLOW?
Určitě raději Crystal, je to přece jen o několik let novější hra.

Ja hrám s Dittom a protihráč s Kadabrou. Prvý útok urobí Kadabra, zraní Ditta za 50 Hp. Ditto útok vrátil a tiež zranil Kadabru za 50 Hp. Súperová Kadabra ustúpila, protihráč nasadil Venosaura. Ostane na Dittovi tých 5 žetónov zranení z minulej bitky? Za vyriedenie ďakujem.
Samozřejmě, že zůstane.

Co dělá trenérská karta: Energy Removal a Super Energy Removal?
Energy Removal umožní odhodit jednu energetickou kartu ze soupeřova Pokémona. Super Energy Removal to vylepší na dvě karty energií, ale zároveň musíte odhodit i jednu ze svých energií (z libovolného Pokémona).



DOPISY MĚSÍCE

Milej Magazíne!

Chtěla jsem vám napsat, i když vím, že tento dopis neotisknete, protože jich musíte dostávat tisíce. Ale posílám vám to jen tak, protože jsem vám chtěla říct, že jste prostě báječní (to vám asi taky nepíše málo čtenářů). Víte, když jsem jednou šla kolem stánku s časopisama, tak jsem viděla váš Magazín, kde bylo na obálce napsáno Pokemoni (ti mě až tak neberou :-) a HARRY POTTER. Okamžitě jsem si ten časopis koupila a byla prostě úplně nadšená. Myslím, že se můžu po právu nazývat "jeden z nejvěrnějších" čtenářů a obdivovatelů jak Harryho Pottera, tak J.K. Rowlingové (nevím, jestli to píšu dobře to jméno:-) Je to nejfantastičtější co znám. Všechny čtyři knížky znám nazpaměť popředu, pozpátku, prostě úplně dokonale. Je skvělý, že o Harrym píšete, nebo, že jste na něj zaměření, protože takovej časák není. Mám i jeho plakát, co jste otiskli v časopisu. Visí mi nad postelí. Mám i lístky na premiéru, takže jsem nejšťastnější člověk na světě. Proč to sem píšu. Za prvé jsem vás chtěla strašně pochválit, ale taky jsem se chtěla na něco zeptat. Dáváte všechno o kartách Pokemonů, ale o kartách Harryho jste psali, pokud se ovšem nemýlím, jen jednou. Napíšete o nich víc? Jestli jo, tak moc děkuju.
Hodně úspěchů, čtenářů a námětů vám přeje vaše bláznivá čtenářka Harryho
Dominika Stará

P.S. Když budete mít rádi nějakou kravinku (např. Pokemony) a bude vám víc let, vykašlete se na posměch ostatních, protože není nic krásnějšího, než se zasnít do svého světa a oddychnout si tak od té příšerné reality. (Mimochodem, mě už je 14 let:-)

Tvůj dopis nás opravdu zahřál u srdíčka. O kartách Harryho Pottera psát určitě budeme.



Vážení redaktoři Magazínu,

Ve Vašem únorovém čísle jste otiskli otázku Vašeho čtenáře: "Zajímalo by mě kdo je Mondo a Candy..." (inzerát - začátek). Odpověděli jste, že Mondo je mechanik Raketťáků. No a "Candy" jsem já. Čtenář asi viděl můj obrázek (který jste vytiskli v prosincovém čísle), kde jsem se jako Candy přikreslila vedle Butche. Moc se omlouvám, že jsem způsobila zmatek, ale chtěla jsem alespoň takto patřit k Raketťákům. Chtěla bych být animátorka dětských kreslených seriálů, a tak jsem to chtěla zkusit, protože Pokémon je můj nejoblíbenější seriál. Ráda bych, abyste můj dopis otiskli jako omluvu za zmatek, který jsem způsobila.
Jsem velká fanynka Raketťáků a Vy jste v minulých číslech slíbili rozhovor s panem Michalem Michálkem a paní Danou Černou (herci, kteří mluví Raketťáky). Mohli byste, prosím, říct panu Michálkovi, že má ten nejhezčí hlas, jaký jsem kdy slyšela. Uveřejníte ve Vašem časopise i jeho fotku? Ráda bych věděla jak můj "idol" vypadá. Doufám, že ten rozhovor zveřejníte brzy. A ještě moc děkuji za to, že znovu v časopise dáváte seriál Pokémon. Toho Harryho Pottera už mám vážně dost.
Děkuji
Petra Hežová , Prostějov

Nad tou reportáží s aktéry seriálu Pokémon určitě ještě zapřemýšlíme. Do budoucna bychom rádi přinášeli různé rozhovory se zajímavými lidmi.

Milá redakce časopisu Magazín,

Váš časopis čtu úplně od začátku, ale rozhodla jsem se Vám napsat až teď, protože mám radost, že vyšlo dubnové číslo. Bála jsem se, že jste přestali časopis vydávat. Je to totiž můj nejoblíbenější časopis a to hned z několika důvodů. Zaprvé je to jeden z mála časopisů (ne-li jediný), který píše o hrách na konzole od firmy Nintendo. Gameboye vlastním už od roku 1994 a až do teď mě Nintendo nepustilo (mám doma N64 i Gameboy Advance - starý Gameboy tvaru cihly už nefunguje, ale mám ho pořád schovaný). Za hry bych dala život - bez nich to není ono. Spousta lidí říká, že je to ztráta času, ale myslím, že hrát hry, které mě pobaví a leckdy i



poučí, je mnohem lepší než fetovat a pít alkohol, jako to dělají mí vrstevníci. Magazín si kupuji také kvůli Pokémonu. Japonské kreslené seriály mě však chytly už před mnoha lety, kdy na TV Premiéra šel seriál Candy. Od té doby čtu japonské komiksy (hlavně Gunsmith Cats), dívám se na Pokémon (nejraději mám dvojici z Team Rocket, Meowtha nemusím) a došlo to tak daleko, že letos dělám zkoušky na japanologii. Prostě jsem se zbláznila do Japonska. Jednou bych se tam chtěl podívat a třeba i navštívit sídlo firmy Nintendo. Co se týče sporu Digimoni vs. Pokémoni - každé je úplně něco jiného a zaměřené na jinou věkovou kategorii. Myslím, že Pokémony si oblíbí různé věkové kategorie (i dospělí, podívejte se na mě), kdežto Digimony si oblíbí děti tak okolo 10-12 let. Možná mladší. Můj názor na Digimony je negativní. Viděla jsem pár dílů seriálu - neoslovil mě. Asi jsem na něj moc stará. Příšerky se mi nelíbí, příběh také ne, zdá se mi, že příběh je dost zamerikanizovaný (myslím, že v Japonsku děti nejezdí na tábory jako v USA). Kresba postav se mi také nezdá jako klasická manga. Myslím, že Digimon nedosáhne takové popularity jako Pokémon, ale to je můj názor. Uvidíme. Mrzí mě fakt, o kterém se zmiňujete v Magazínu - fanoušků Pokémonů ubývá. Mrzí mě to, protože mám stále fantastický svět Pokémonu ráda. I když se mi mé kamarádky smějí, že v 19 letech koukám na kreslené pohádky pro děti, mně je to jedno. Ráda si po denním stereotypu a shonu chodím do fantastického světa Pokémon odpočinout a jsem ráda jeho součástí. Jen poslední dobou nemám moc čas účastnit se různých akcí spojených s Pokémony (Pokémon liga, Shadowcon), protože se mi blíží maturita. Chtěla bych Vás ještě závěrem pochválit, že



děláte tak skvělý časopis. Moc se mi líbí také po grafické stránce, dubnová obálka byla obzvlášť povedená. Také je fajn, že už nepokračujete ve článcích o zvířatech a o české historii. Byly to pěkné články, ale myslím, že mají místo v trochu jiných časopisech. Byla bych Vám vděčná za pokračování článku o historii firmy Nintendo, kterou jste začali v zářijovém čísle, slíbili jste pokračování, ale to už nevyšlo. Moc by mě to totiž zajímalo. Také děkuji za návody a recenze na hry pro GBA. Chystáte něco podobného i pro N64? Nebo alespoň rady na jiné hry než Pokémon (zadrhla jsem se ve Stranded Kids pro GBC a Zelda: Majora's Mask).
Mějte se moc hezky a přeji Vám mnoho úspěchů ve Vaší práci, je vidět, že Vás moc baví.

Zuzana Šnáblová

Přejeme mnoho úspěchů u maturity a ať stojí všichni Pokémoni při vás.

Ahoj Magazín,

Volám sa Lucia a mám 14 rokov. Mnohý si myslia, že na moj vek je sbieranie Pokémonov nie veľmi na úrovni, no mňa to baví. Aj napriek tomu s mojími kamarátmi Gabikou (14 r.) a Martinkom (9 r.) sbierame Pokémonov a Digimon. No nie len to ale aj Dragon Ball Z. Na Slovensku však Dragon Ball Z nie je a tak si všetko obkreslujeme z televízora na RTL 2. Týmto by som vás chcela poprosiť či by ste do Magazínu nemohli napojiť aj Dragon Ball Z. Inakšie vášmu Magazínu nič nechýba. Je tam naozaj všetko super: plagáty - super! komiksy - super! a mnoho dalšieho - super! Veľmi ma však zaujali zvieratá. Je to všetko veľmi zaujímavé. Bol to naozaj veľmi dobrý nápad zaradiť do Magazínu zvieratá. Keď sa tak nato pozerám tento Magazín prekonal všetky hranice a dostáva sa ďalej k deťom, ktoré tiež zbožňujú Pokémonov a možno aj Harryho Pottera. No moja mama hovorí, že za to dávam zbytočné peniaze (70,- Sk), no mne sa to vôbec nezdá veľa lebo v tom Magazíne je obsiahnuté všetko od hudby až po kreslené seriály. A preto dúfam, že sa tento Magazín bude aj naďalej predávať na Slovensku.

Báseň pre Magazín
Pokémon Magazín rada mám
Všetkých Pokémonov poznám
Pokémon Magazín je super
Vo vode si rýchlo pláva Wooper
Na oblohe si Articuno letí
Pokémonov treba poznať, deti
A v tráve je učupený Pikachu
Mareep priniesol kvetínku pre baču

Milý Magazín, dúfam, že sa vám bude páčiť moja báseň, no nie je veľmi dlhá.

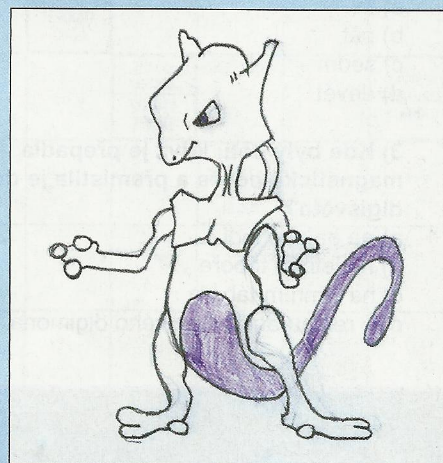
A ešte niečo skoro som zabudla. Prečo ste v lednovom čísle dávali za dopisy mesiaca predplatne a teraz nie?
Dovidenia a nezabudnite mi odpovedať na otázky!

S pozdravom vaša stála čitateľka Lucia, Hnúšťa, Slovenská republika

Předplatné za dopisy měsíce nehodnotíme, protože je těžké z hromady dopisů, které nám chodí vybrat ten nejlepší. Bylo by to nespravedlivé, kdyby ten, kdo nás nejvíc chválí dostal předplatné a kdo nás haní, ten nedostane nic. Spravedlivější je, když si čtenář cenu vyhraje v některé ze soutěží, kterých je v každém čísle několik. A báseň se nám velmi páčí.

Milý Magazíne,

Jmenuji se Petra a je mi 12 let. Píši Vám proto, že se mi Vaše nové změny v Magazínu moc a moc líbí. Hlavně plakáty, novinky, magazínové luštění, vtipy, listárna, dopisy měsíce, bazar a mnoho dalších stránek se zajímavým obsahem.
Byla bych ovšem moc ráda, kdybych Vám mohla navrhnout můj nápad: Pokaždé když si prohlížím Váš Magazín, málokdy tam najdu nějakou soutěž s Harry Potterem, Pánem Prstenů: Společenstvo prstenu nebo Digimon. A také bych, prosím, chtěla zveřejnit veškeré informace o hrdinech z Harryho Pottera. Např.: věk, výška, znamení, datum narození, zájmy, jméno herce, atd. Ale jinak je Váš Magazín nejlepší na celém světě. Já se z něho dozvím vše, co chci vědět. Ale nejvíce



se mi v dubnovém Magazínu líbilo: Z deníku Hermiony Grangerové, Famfrpál, Postřehy z filmu Harry Potter a kámen mudrců a Pokémon Trading Card Game. Moc bych si přála, abyste zveřejnili jeden z mých nápadů. Byla bych Vám moc vděčná. A také Vám přeji, abyste byli úspěšní po celá léta. Mnoho krásných dopisů přeje Vaše čtenářka
Petra Benková, Ostrava

P.S.: Bude někdy v Magazínu nějaká příloha? Např. samolepky, přívěsky, klíčenky atd.

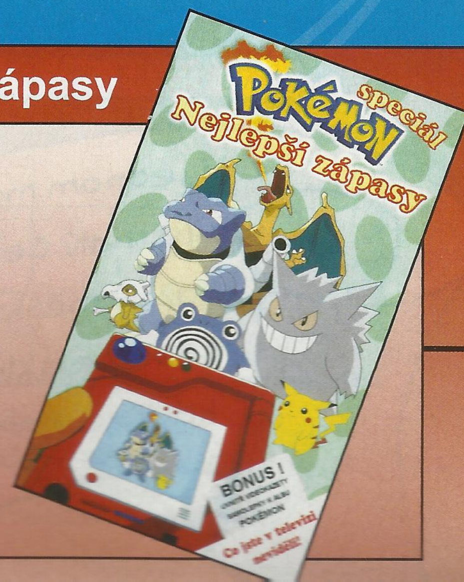
Děkujeme za moc hezký dopis a necháme se tvými nápady inspirovat.

Soutěž o videokazetu Speciál Pokémon - Nejlepší zápasy

Kdo úspěšně odpoví na všech osm otázek, bude zařazen do losování o deset speciálních videokazet s názvem „Pokémon nejlepší zápasy". Součástí kazety je i příběh, který nedávali v televizním seriálu - „Zápas o odznak". Trenéry na místním stadionu jsou tentokrát Rakeťáci! Aby si mohli zasoutěžit i ti nejmenší, zvolili jsme lehčí otázky.

1) Nejospalejší Pokémon je ...
2) Ve které zemi vymysleli Pokémony?
3) V jakého Pokémona se vyvíjí Charmander?
4) Ze kterého Pokémona se vyvíjí Kakuna?
5) Který z uvedených Pokémonů je nejvzácnější?
Mew, Pikachu, Onix
6) Který z uvedených Pokémonů je podobný netopýrovi?
Rhydon, Kingler, Crobat
7) Který z uvedených Pokémonů je vodní?
Eevee, Jynx, Seaking
8) Který z uvedených Pokémonů je ohnivý?
Charizard, Poliwrath, Primeape





Správné odpovědi zasílejte na adresu redakce.



Soutěžní kvíz o Digimonech

V tomto soutěžním kvízu hrajeme o videokazetu o Digimonech s názvem První dobrodružství. Deset vylosovaných se může těšit na výhru.

1. Jakou přezdívku má Taichi Kamiya
a) Tai
b) Ichi
c) Kam
d) Iya

2) Kolik dětí se v příběhu o Digimonech přeneslo do digitálního světa?
a) tři
b) pět
c) sedm
d) devět

3) Kde byly děti, když je přepadla magnetická bouře a přemístila je do digisvěta?
a) na palubě lodi
b) na letním táboře
c) na zimním táboře
d) v restauraci U žíznivého digimona

4) Který Digimon je napadl jako první?
a) Gabumon
b) Agumon
c) Shellmon
d) Togemon

5) Co znamená v překladu Digimon?
a) digitální montáž
b) digitální monstra
c) digitální monokl
d) digitální mozky

6) Přítelem Izzyho je
a) Rockmon
b) Dokugumon
c) Motimon
d) Zudomon

7) Přítelem T. K. je
a) Tokomon
b) Starmon
c) Musyamon
d) Octomon

8) T.K. je mladším bratrem
a) Sory
b) Mimi
c) Izzyho
d) Matta







časopis pro nejmenší

V jednom malém městečku zvaném Čertoviny, žije malý čertík s čerticí a spoustou kamarádů. Každý měsíc pro vás chystají nové a nové příběhy, soutěže a dobrodružství. Uděláš jim velkou radost, když se k nim vydáš. Těšíme se na Tebe!

Matýsek



HRAJEME O PŘEDPLATNÉ MAGAZÍNU

ZNAČKA KILOCOULOMBU | 1.DÍL TAJENKY | OSEKAT | ČINY (KNIŽNĚ) | MUŽSKÉ JMÉNO | ZÁPOR | UPRAVENÉ KREVNÍ PLAZMA | ZDE | ZNAČKA PROCESORŮ | VYZNÁNÍ | 2.DÍL TAJENKY | GUMA (KNIŽNĚ)

JAKÁ OSOBA | STAROŘEK | SITUACE | STAHOVACÍ ZÁCLONA | ZKRATKA DOPRAVNÍHO PODNIKU

POROZUMĚNÍ | 4.DÍL TAJENKY | SPZ OKR. STRAKONICE | EVROPAN | OSOBNÍ ZÁJMENO

POSUNKY | HLTAVĚ PÍT | ANGLICKY "NEBO" | GRATULOVAT | OMAMNÉ LÁTKY | USUŠENÁ TRÁVA

DOKUMENTY | OPAK MINUS | SPOR | SPOJKA | TESKNOTA (BÁS.)

OHMATÁNÍ | SALTO | SPZ OKR. HUMENNÉ | ZNAČKA ASTATU | SPZ OKR. TEPLICE | DŘÍVĚJŠÍ ŠPANĚLSKÉ PLATIDLO

KOCOUR (NÁŘ.) | VYDÁVAT TEPLO | ÚŘEDNÍ SPISY | ANGLICKY "SÍŤ" | SLOVEN. "AR" | AMERICKÝ HEREC

STARÉ VZTAŽNÉ ZÁJMENO | ŽENSKÉ JMÉNO | ZASÉVAT | MDLE

NOVINY | ZAKALENÁ

KRÁČET | 2500 (ŘÍMSKY) | STROMY U RYBNÍKA | ČÁST | PRODEJNÍ STÁNEK

ODPLATA | SPZ OKR. VELKÝ KRTÍŠ | 3.DÍL TAJENKY | NERVOVÝ ZÁŠKUB V OBLIČEJI

SPZ OKR. MOST | ZÁSTUPCE PŘI KŘTU | ZAOBLENÁ | JAPONSKÁ MÍLE | ZNAČKA PLATINY | SVAZEK LISTŮ

ZNAČKA SÝRU | VODNÍ HLODAVCI | OBÍHAT

POSMĚŠNÉ VYJÁDŘENÍ | ZN. MILIBARNU | 5.DÍL TAJENKY | ANNA (DOMÁCKY) | ZA ÚPLATU ZJEDNANÍ | LATINSKY "A" | CHEMICKÝ PRVEK | DVAKRÁT (KNIŽNĚ)

PRYSKYŘICE | ČI | PROUTĚNÁ NÁDOBA | KLEKÁNÍ | VĚDOMĚ PROJEVOVAT NEPRAVDU

BESÍDKA | VOJENSKÝ KABÁT | ČAU | SLONÍ ZUB | MOŘSKÝ PTÁK

SUDOKOPYTNÍK | HORKÝ NÁPOJ | KÓD TOKELAU | NOČNÍ PTÁK | NA TO MÍSTO | ZNAČKA RHODIA | IRENA (DOMÁCKY)

4 (ŘÍMSKY) | VLÁČET | SPZ OKR. SOKOLOV | ROZSÁHLÁ | ZNAČKA VOLTAMPÉRU

HAZARD | DRUHÁ TRÁVA | MÍSTO K UKRYTÍ

KORÁLOVÝ ÚTES | CHYTAT (KNIŽNĚ) | ZKRATKA AUTORSKÉHO ARCHU

POMŮCKA: ALDA, AMD, AN, AON, BIS, DUKO, ET, NET, REÁL, RI, TKL

Jeden z luštitelů který na adresu redakce zašle správné znění tajenky, vyhraje celoroční předplatné Magazínu.
Za minulý měsíc jsme vylosovali Marcela Novotného z Plzně, kterému srdečně blahopřejeme.



BAZAR

Vítejte na stránce, kde si můžete splnit nejrůznější přání. Najdete tu vše - od obrázků, samolepek a plakátů přes výměnu Pokémonů v Game Boyi až po koupi či prodej nejrůznějších karet či her. Ve vašich dopisech jsme objevili následující inzeráty:

■ Chci si dopisovat nebo volat s obdivovateli Harryho Pottera. Vím o něm asi vše. Podmínka: musí ti být mezi 11. - 13. let (mně je 12 let). Adresa: Simona Tesaříková, J. Maluchy 49/202, 700 30 Ostrava - Dubina nebo telefon: 0737/663 882.

■ Prodám malé čtverečkové samolepky č. 1 - 151. Mám i některé zlaté a stříbrné. Cena dohodou. Kontakt. Věra Fraňková (mladší), Za zahradami 416, 109 00 Praha 10 - Dolní Měcholupy.

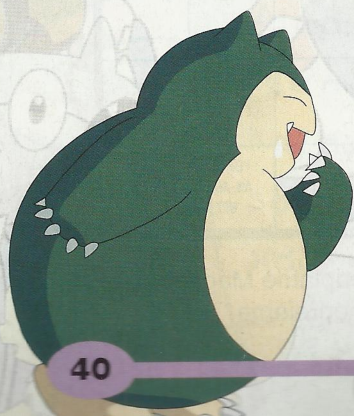
■ Všichni, co fandíte Digimonu ... sem! Pokud máte zájem, přidejte se do klubu Digimon. Podmínkou k přečtení dopisu je uvedené jméno 1. Trenéra Digimonu na prázdnou stranu obálky. Adresa: Ivana Roučková, Kněževes2, 252 68. Nebo zavolejte na tel.: 02/20 95 10 80 a řekněte heslo "Digimon Gold". Volejte do 28.3.2002 a pište pořád.

■ Prodám různé karty ze všech edic. Při koupi evoluční karty dostanete její první stadium zdarma (např. při koupi Golbata dostanete Zubata zdarma). Volejte na číslo: 0723/120 229 - pouze pro Prahu.

■ Vyměním hru pro GB Pokémon Yellow (v němčině) za Pokémon Red, Blue, Gold nebo Silver (v angličtině). Kdykoliv volejte nebo posílejte SMS na tel.: 0737/685 195.

■ Prodám Tamagotchi Pikachu, téměř nepoužité, za 150,- Kč (původní cena 220,- Kč). Volejte kdykoliv nebo posílejte SMS na tel.: 0737/685 195.

■ Prodám hru Pokémon Blue pro GB a GBC. Nová i s návodem. Cena 1 000,- Kč (dohoda). Michal Dadák, tel.: 0508/393 533 (večer).



■ Sháním nálepku Porygon č. 137 ze žvýkaček Dunkin. Kontakt: 0604/907 467 denně na příjmu od 15:00.

■ Prodám hry na GBC: Pokémon Blue a Red. Původní cena je cca 1 300,- Kč, nabídka cca 500,- Kč. Kontakt: od 15:00 na tel.: 0604/907 467.

■ Jestli si chceš dopisovat s Pokégameboy maniakem, tak mi napiš a nebudeš litovat! Martin Svoboda, ČMS 2711/314, 434 01 Most.

■ Ahoj, je mi 15 let a ráda bych si dopisovala s někým ve věku 15 - 17 let, kdo se vyzná v japonských animovaných seriálech a zná RTL 2. Někdo s kým je legrace a nechová se jako hloupý puberťák. Moc se mi líbil dopis Petry Kaňkové, se kterou bych se ráda seznámila. Takže, Petro, prosím tě, jestli to zrovna čteš, napiš mi na adresu: Animák, Katy Kubelková, Chlumova 12, Praha 3 nebo napiš SMS na tel.: 0607/96 10 40. A vy ostatní, kdo máte zájem, samozřejmě taky!

■ Prodám: Pokémon karty, Trenéry, Energie a Pokémony. Cena dohodou. Také mám spoustu plakátů a nahraných videokazet. Kontakt: tel.: 02/81 97 01 13 nebo mobil: 0728/18 28 78

■ Prodám všechny možné sběratelské karty Pokémon. Navíc dostanete ke každé evoluční kartě jeho základní verzi zdarma! Volejte nebo posílejte SMS na číslo 0723/120 229. Pouze zájemci z Prahy!

■ Prodám jakoukoli kartičku z balíčků modré barvy, třpytivé samolepky Pokémonů a odznaků, hrací plán pro pokémonní karty za 33,- Kč, čtverečkové kartičky. Kontakt: Václav Kotrč, Na Borku 1606; 431 11 Jirkov, e-mail: vkotrc@seznam.cz

■ Sháním karty PTCG. Prodám Game Boy Pocket a to buď s hrou Pokémon Blue nebo Mario Land (prodejné i samostatně), levně. V případě zájmu volejte nebo pište SMS na tel.: 0728/365 247 nebo pište na adresu Míša Vlčková, Havlíčkova 1728, 666 01 Tišnov.

■ Sháním Pokémon karty. Volejte nebo pište SMS na tel.: 0732/920 421 nebo pište na adresu Daniel Zadák, Šumavská 25, 120 00 Praha 2.

■ Sháním a vyměním Pokémon karty. Kontakt: Antoan Pepelanov, Gabinova 863, 152 00 Praha 5 - Barandov. Posílejte SMS na tel.: 0723/345 866 nebo pište na e-mail: janip@volny.cz.

■ Prodám, nebo vyměním dobré karty TCG Pokémon ze sady Team Rocket a dvě karty z jiných edic. Podrobný seznam s ceníkem zašlu za ofrankovanou obálku. Nebo volejte na číslo: 0467/525 007 od 17:00 do 20:00. Adresa: Jakub Liška, Žichlínek 207, 563 01 Lanškroun.

■ Chtěla bych si mailovat s Pokémaniakama, HarryPottermaniakama a Digimaniakama. Můj E-mail je Unownek@seznam.cz

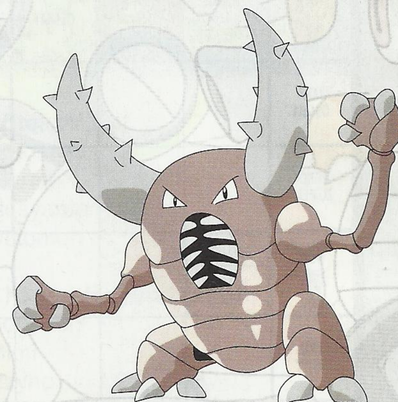
■ Sháním hrací karty: 1x Sabrina'Gengar (Gym challenge) 1x Sabrina'Gengar (Gym heroes). Vyměním popřípadě koupím. Cena dohodou. Prosím odpovězte na adresu: Ondřej Chmela Zlín-Štípa Zámecká 294 nebo na E-mail: Onchm@centrum.cz

■ Prodám 44 pokemonních karet. Z toho je tam 1x Machamp,2x Charmeleon,1x Ivysar,1x Gyarados,1x Beedrill. Všechny z minulýma evolučníma stadiema. K tomu 58 energií a 14 trenérů. Vše za 200Kč. Kontaktujte na mobil 0606/857806.

■ Prodám hrací karty Pokémon (314 ks za 900 Kč). Možnost i jednotlivého prodeje. Vlastním hlavně psychické a elektrické druhy. Kontakt na P.Bydzovsky@seznam.cz

■ Sháním kamaráda nebo kamarádku, která hraje Pokémon Trading Card Game. TEL:0728954763, e-mail: +420728954763. JAKUB 11

■ Sháním Pokémon TGC karty - Charizarda, vyměním. Pište na adresu Jiří Pobořil, Zašová 536, 756 51 Zašová



■ Prodám tyto velké samolepky z modrých balíčků (3 karty a 2 žvýkačky) 01, 02, 03, 04, 05, 06, 07, 08, 12, 13, 14, 15, 16,17, 18, 24, 25, 27, 28, 29, 30, 31, 32, 33, 34, 37, 38, 40, 41 , 42, 43, 47, 48, 49, 50, 51, 56, 57, 58, 59, 60, 61, 62, 63, 64, 65, 66, 67, 68, 74, 75, 76, 77, 78, 79, 80, 81, 82, 84, 85, 88, 89, 90, 91, 92, 93, 94, 95, 97, 100, 102, 104, 105, 106, 109, 110, 111, 112, 118, 119, 120, 121, 123, 132, 133, 134, 135, 136, 137, 142, 143, 148, 149, 150. A ještě samolepky ve tvaru čtverečku stříbrné 25, 30 a normální 06, 07, 08, 09, 25, 30, 35, 78, 92, 93, 117, 118, 121, 123, 130, 134, 142, 145, vše prodávám po kusech i v celku, kde dám slevu. Cena dohodou. Kontakt: 0206/62 64 66 nebo e-mailem na jakubjasik@seznam.cz

■ Sháním někoho, kdo hraje Pokémon karty z Ostravy - Zábřehu a mám na výměnu tyto karty: Bellsprout (Jungle), Exeggcute (Jungle), Mankey (Jungle) a Lt. Surge's Rattata (Gym Hyros). Přijďte na adresu Pavel Šíma, Gurťjevova 1, Ostrava - Zábřeh, anebo volejte na mobil 0603/76 86 51 po 15:00 hodině.

■ Super akce! Zakládám klub Digimon nebo Harry Potter (podle ohlasu) kontakt na tel.: 0728/95 02 70 pouze přes SMS. Napište něco o sobě. Pak vám odpovím a sdělím jaký klub má větší popularitu. Jmenuji se Jirka a mám přezdívku TAI. Doufám, že budete psát.

■ Nabízím nějaké karty na výměnu a sháním Ditto a Alakazam. Kontakt: Petr Zawierucha, Sv. Čecha 1092, 735 81 Bohumín nebo na tel: 601 43 65.

Bazar

■ Prodám alebo vymením nálepky Harryho Pottera a od Pokémonov z rôznych riad. Sháňam tieto karty: 4x Venosaur, 3x Charizard, 2x Blastoise, 3x Nidoking, 4x Alakazam, 3x Clefairy, 4x Clefablle, 2x Gengar, 5x Ditto, 5x Mewtwo (promo najlepšie) + R - Dragonite, 2x Ninetales, 6x Hitmonlee a Hitmonchan. Ďalej všetky z Neo Genesis a Neo Discovery + stadiónové. Kontakt: Milan Grebeči, Nad Jazierkom, 2, 831 07 Bratislava 36, SR

■ Sháním notový part Yesterday od Beatles. Ne akordy, ale klasické noty. Nemohu to nikde sehnat a sháním to již přes rok. Dám ti za to velkou hrací desku pro Pokékarty a plakát se všemi Pokémony. Písničku použiji jako melodii do Pokémon Pikachu Pedometer. Kontakt: Martin Svoboda, ČSM 2711/317, 434 01 Most

■ Prodám hrací karty, velké samolepky (z červených a modrých balíčků, kartičky v nich jsou po třech) a malé samolepky ze žvýkaček a spoustu dalších pokémonních věcí. V případě zájmu volejte na mobil: 0723/580 636 nebo na pevnou linku 72 73 24 01 nebo pište na adresu Lukáš Piršel, Hradecká 7, 130 00 Praha 3.

■ Prodám karty Digimon Greymon za 50,- Kč a selected Kids za 45,- Kč. Tyto karty jsou velmi cenné. Kontakt: Lukáš Musil, Hrnčířská 3, 350 02 Cheb.

■ Prodám hrací karty Snorlax, Rhydon, Seaking, Eevee, Scyther, Bellsprout, Lickitung, Tauros, Mewtwo, Zapdos, Nidorina, Dodrio, Wigglytuff, Wartortle. Cena dohodou. Kontakt: pište SMS nebo volejte od 14:00 do 18:00 hodin na mobil 0732/ 325 323.

■ Prodám velice dobrý hrací balík pokémonních karet (46 karet) za 200,- Kč. Prodám i trenérské karty např. Pluspower za 15,- Kč, Rockets Sneak Attack za 20,- Kč, Here Comes Team Rocket za 20,- Kč. Volejte od 13:00 do 20:00 na mobil 0732/95 35 71 - Kamil

■ Prodám zachovalé karty Pokémon TCG: 1x Sabrinas Psyduck 10,- Kč, 1x Blaines Rhyhorn 20,- Kč, 2x Machop - jeden 10,- kč, 1x Mochoke 35,- Kč, 2x Mistys Psyduck - jeden 10,- Kč. Trenéři: 1x Potion 5,- Kč, 1x Switch 5,- Kč, 1x Plus Power 10,- Kč, 1x Super Energy Removal 10,- Kč, 1x Energy Removal 5,- Kč, 1x Gust of Wind. Energie: 1x vodní energie 2,- Kč, 1x bojová energie 2,- Kč. Sháním výměnou Bill, Pokéball, Hitmonlee, Brocks Sandslash, Brocks Primeape. Pište na adresu Jiří Piták, Otinoves 31, 798 61 p. Drahany nebo volejte na tel.: 0508/395 005 nebo volejte či SMSkujte na mobil 0728/553 496.

■ Predám nálepkový album Pokémon na štvorčekové nálepky (strieborný sáčok) so 60 nálepkami za 100,- Sk, nálepkový album Pokémon na veľké samolepky (modrý sáčok) s 93 nálepkami za 200,- Sk, guľaté premienačky pokénonov jedna za 10,- Sk, všetky za 70,- Sk. Zháňam hracie karty Pokémonov. Kúpim konzolu Nintendo 64 s ovládačom, všetko funkčné za 1 000,- Sk. Moja adresa: Ladislav Uváček Jr. Vladimíra Roya 6, 917 00 Trnava, SR nebo tel.: 00421 - 033 - 53 348 38.





PŘEDPLATNÉ!

Váš oblíbený Magazín až do domu!

Triko Pokémon zdarma!

KUPÓN PRO PŘEDPLATITELE Z ČESKÉ REPUBLIKY

JMÉNO .... PŘÍJMENÍ ....

ULICE .... MĚSTO ....

PSČ .... ROK NAROZENÍ ....

ANO, OBJEDNÁVÁM PŘEDPLATNÉ 6 ČÍSEL MAGAZÍNU (294 KČ)

+TRIČKO ZDARMA, VELIKOST (VÝŠKA POSTAVY) - ☐ 128 ☐ 134 ☐ 146 ☐ 150

ANO, OBJEDNÁVÁM CHYBĚJÍCÍ MAGAZÍN ZA 49 KČ: ☐ DUBEN 2001 ☐ KVĚTEN 2001 ☐ ČERVEN 2001 ☐ ČERVENEC 2001 ☐ ZÁŘÍ 2001 ☐ ŘÍJEN 2001 ☐ LISTOPAD 2001 ☐ PROSINEC 2001 ☐ LEDEN 2002 ☐ ÚNOR 2002

OBJEDNÁVÁM OD ČÍSLA .... PLATBU PROVEDU SLOŽENKOU ☐ FAKTUROU ☐

DATUM .... PODPIS JEDNOHO Z RODIČŮ ....

Objednejte si předplatné Magazínu nebo některé z chybějících čísel!
Pokud si předplatíte 6 čísel časopisu, obdržíte od nás skvělé tričko s motivem Pokémonu. Předplatné časopisu Pokémon zajišťuje firma SEND – předplatné, Antala Staška 80, P. O. Box 141, 140 00 Praha 4. Časopis lze objednat zasláním vyplněného kuponu poštou, telefonicky na číslech 02/61 006 609, 61 006 652, faxem na čísle 02/61 006 563, odesláním SMS na číslo 0605 202 115, e-mailem na adresu: send@send.cz. Obratem vám bude zaslána složenka k předplacení, tričko vám bude zasláno po obdržení platby.

KUPÓN PRE PREDPLATITELOV ZO SLOVENSKEJ REPUBLIKY

PROSÍME O ČÍTATELNE VYPLNENIE OBJEDNÁVKY

TITUL(Y)	POČET VÝTLAČKOV (ks)	OD ČÍSLA/OD DÁTUMU
....	....	....
....	....	....
....	....	....
....	....	....
....	....	....

PREDPLATITELSKÉ OBDOBIE (OZNAČTE KRÍŽKOM): POLROČNÉ ☐

VYBERTE SI FORMU ÚHRADY (OZNAČTE KRÍŽKOM):

☐ NA ZÁKLADE MOJEJ OBJEDNÁVKY PROSÍM O ZASLANIE POŠTOVEJ POUKÁŽKY
☐ ZAPLATENIE OSOBNE V HOTOVOSTI NA NAŠEJ ADRESE
☐ BANKOKOVÝM PREVODOM

ADRESA DODÁVKY, V PRÍPADE, ŽE SI OBJEDNÁVAM PRE SEBA:
ADRESA PLATITEĽA, V PRÍPADE, ŽE SI OBJEDNÁVAM AKO DARČEK:

TITUL/MENO A PRIEZVISKO ....
ADRESA/PSČ/ŠTÁT ....
TEL./FAX/E-MAIL ....

OBJEDNÁVAM AKO DARČEK PRE:

TITUL/MENO A PRIEZVISKO ....
ADRESA/PSČ/ŠTÁT ....

V prípade, že požadujete faktúru, vyplňte následujúcu ADRESU FAKTURÁCIE. Pre súkromné objednávky (nevyžadujete faktúru) ADRESU FAKTURÁCIE nieje nutné vypl'novat'.

ADRESA FAKTURÁCIE:

TITUL/MENO A PRIEZVISKO ....
NÁZOV FIRMY ....
KONTAKTNÁ OSOBA ....
ADRESA/PSČ/ŠTÁT ....
TEL./FAX/E-MAIL ....
IČO .... DIČ ....
BANKOVÉ SPOJENIE ....

Ak bude fakturácia na firmu, ale zasielat' požadujete na inú adresu, sem uveďte adresu, kde je treba zasielat' objednané tituly:

TITUL/MENO A PRIEZVISKO ....
ADRESA/PSČ/ŠTÁT ....

Dátum: Podpis prip. pečiatka

ABOPRESS, spol.s r. o.
Radlinského 27, 811 07 Bratislava 1
alebo P. O. BOX 183, 830 00 Bratislava 3
Tel.: 02/ 52 444 980, 52 444 979, 52 444 961
Tel+fax: 02/ 52 444 981, e-mail: abopress@napri.sk



Už jsou tady!

Sedm dětí a jejich přátelé ze světa fantazie

Přidej se k téhle partě odvážných dětí a jejich kamarádů ze světa DIGIMON! TAI, SORA, MATT, T.K., IZZY, MIMI a JOE tě zavedou ve svých dobrodružstvích do fantastického digitálního světa v němž zažiješ příběhy, o kterých se ti zatím jen zdálo!

Videokazety DIGIMON – První dobrodružství a DIGIMON – Město hraček najdeš v každé videopůjčovně nebo v obchodě s videokazetami. A když tví rodiče vyplní a pošlou na naši adresu kupon z tohoto inzerátu, přijde ti videokazeta DIGIMON poštou až domů za cenu

250 Kč + poštovné

Adresa kam poslat vyplněný kupon:
Magic Box, Kunětická 2, 120 00 Praha 2, tel./fax: 02/2225 4202

www.magicbox.cz

Objednací kupon

Digimon – První dobrodružství: ....ks

Digimon – Město hraček: ....ks

Jméno a příjmení

Adresa bydliště

Telefon

Podpis rodiče

